CLUB Nintendo®

APRIL 1997 · Jahrgang 9 · Ausgabe 2

Artikel-Nr. 5009702

NINTENDO 64

WAVE RACE 64
Wir machen Euch naß!

STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE
High Noon in Xizor's Palace

SUPER NINTENDO

LUFIA
Comeback der Höllenfürsten

GENERATION N

NINTENDO 64

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

UNHEIMLICHE BEGEGNUNG DER DREIDIMENSIONALEN ART

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE™

.... Dash Rendar an Basis: Feindliche Truppen von allen Seiten ... AT-AT's durchbrechen die Verteidigungslinie ... hohe Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ...“ Adrenalinstöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars – der Krieg der Sterne hat erneut begonnen!

Nintendo

NINTENDO 64

The New Dimension of Fun

Sternenkrieger & Wellenreiter

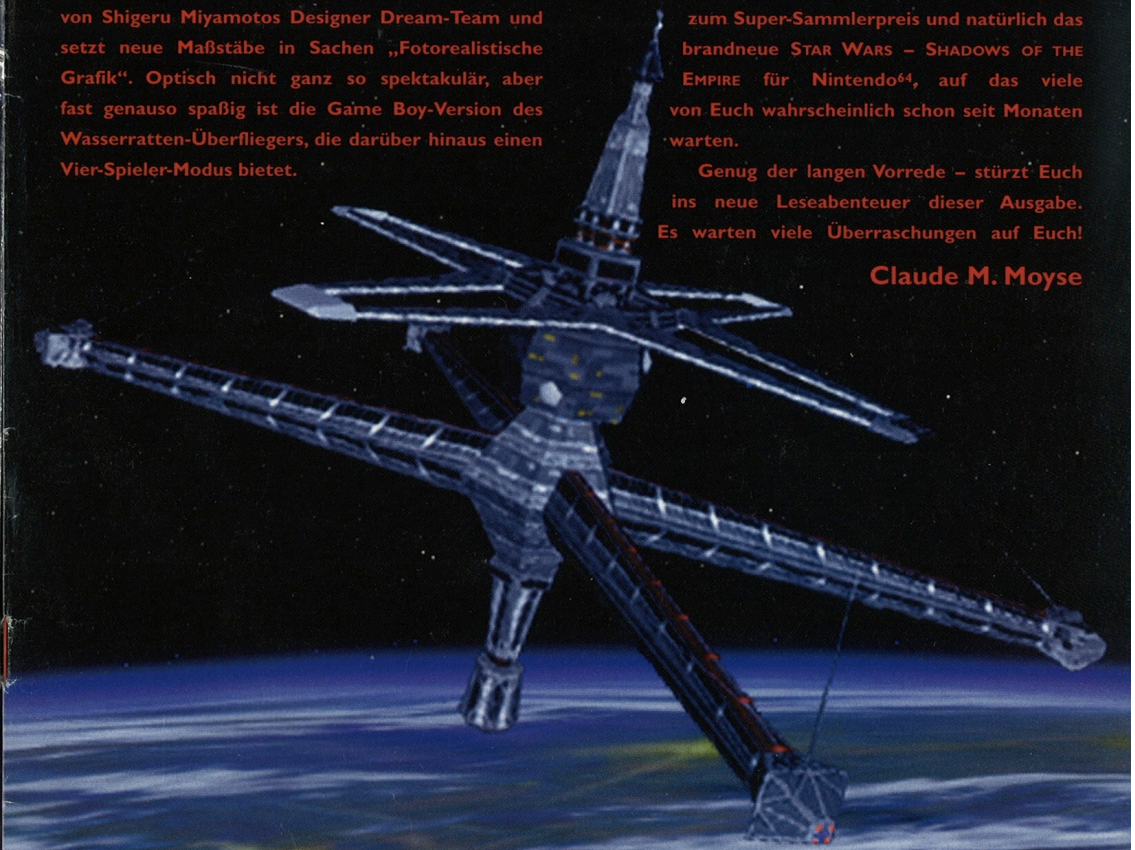
Herzlichen Glückwunsch, Ihr haltet die neueste Ausgabe des ältesten deutschen Videospielmagazins in den Händen! Von „alt“ kann jedoch keine Rede sein, wenn man einen Blick auf den Inhalt wirft. Auf 84 (!) Seiten haben wir für Euch wieder einmal die wichtigsten Neuigkeiten über die aktuellen Nintendo Systeme Super Nintendo, (Super) Game Boy (Pocket) und das neue Nintendo64 zusammengefaßt.

Neu ist zum Beispiel WAVE RACE 64 für das Nintendo64. Das innovative Jetski-Rennen stammt von Shigeru Miyamotos Designer Dream-Team und setzt neue Maßstäbe in Sachen „Fotorealistische Grafik“. Optisch nicht ganz so spektakulär, aber fast genauso spaßig ist die Game Boy-Version des Wasserratten-Überfliegers, die darüber hinaus einen Vier-Spieler-Modus bietet.

Nicht mehr ganz so taufrisch sind die Star Wars-Kinofilme, die sich Eure Eltern Ende der 70er Jahre in den Kinos angeschaut haben. Trotzdem gehören die Filme zum besten, was das Science Fiction-Genre vorzuweisen hat. Aus diesem Grund hat man bei Lucasfilm und Nintendo 1997 zum Star Wars-Jahr gemacht und startet nun durch mit einer Invasion der ganz besonderen Art: Kino-Comeback der ersten drei Spielfilme mit neuem Sound und nie gezeigten Szenen, Classic-Release der Super Nintendo- und Game Boy-Spiele zum Super-Sammlerpreis und natürlich das brandneue STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE für Nintendo64, auf das viele von Euch wahrscheinlich schon seit Monaten warten.

Genug der langen Vorrede – stürzt Euch ins neue Leseabenteuer dieser Ausgabe. Es warten viele Überraschungen auf Euch!

Claude M. Moyse



EDITORIAL

WORLD OF NINTENDO

KONSUMENTENBERATUNG
11⁰⁰ — 19⁰⁰ Uhr
(gebührenfrei)
01 30 - 58 06

SPIELE-HOTLINE
13⁰⁰ -19⁰⁰ Uhr
0 60 26 / 94 09 40

REDAKTIONSFAX
0 60 26 / 95 03 08

News Flash: Hexanas Club Nintendo Show auf Kabel 1.

WAVE RACE 64: Der neue Jetski-Spaß für Wasserratten.

STAR WARS – S.O.T.E.: Möge die Macht mit Euch sein!

LUFIA: Das Warten auf den Rollenspielhit hat ein Ende.

KÖNIG DER LÖWEN: Der Re-release des Disney Klassikers.

INHALT 2/97

FIRST LOOK

10 **Wave Race 64** *(Nintendo64)*
16 **Star Wars – Shadows of the Empire** *(Nintendo64)*
24 **Wave Race** *(Game Boy)*

ZOOM IN

34 **Super Mario 64** *(Nintendo64)*
46 **Lufia** *(Super Nintendo)*
52 **Mole Mania** *(Game Boy)*
56 **Pilotwings 64** *(Nintendo64)*
60 **Kirby's Fun Pak** *(Super Nintendo)*
64 **Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble** *(Super Nintendo)*

CLASSIX

72 **Der König der Löwen** *(Super Nintendo & Game Boy)*
74 **Das Dschungelbuch** *(Super Nintendo & Game Boy)*
76 **Super Star Wars** *(Super Nintendo)*
78 **Tennis** *(Game Boy)*
78 **Golf** *(Game Boy)*

SPECIALS

28 **Comic: Krawall im All**
42 **Poster: Super Mario 64**

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **News Flash**
40 **Hotline**
44 **Trick Zone**
68 **Mailbox/Forum**
80 **System Charts**
83 **Rätsel/Impressum**

newsflash

Hexanas Club Nintendo Show

Sicher kennt Ihr alle die wundersame Hexe Hexana, die seit Mitte Dezember ihr Unwesen beim Fernsehsender Kabel 1 treibt. Aus sicherer Quelle haben wir erfahren, daß diese mysteriöse Schönheit einen sehnlichen Wunsch hegt: Als erste mit dem Nintendo64 zu spielen. Und da Hexana trotz ihrer jungen Jahre schon über erstaunliche hexerische Fähigkeiten verfügt, hat sie das scheinbar Unmögliche möglich gemacht. Sie hat sich einfach ein Nintendo64 herbeigezaubert!

Hexanas Club Nintendo Show ist jeden Samstag nach der Hugo Show im Anschluß an die **Mr. T**-Zeichentrickserie auf Sendung. Dort könnt Ihr nicht nur einzigartige Spielsequenzen aus SUPER MARIO 64 und anderen Nintendo64-Titeln bestaunen, sondern auch direkt ins Sendegeschehen eingreifen.
Wenn Ihr dazu Lust habt und es Euch gelingt, bis zu Hexana durchzukommen, habt Ihr sogar die Möglichkeit, ein Nintendo64 zu gewinnen!

Also, ran ans Telefon! Die Nummer ist im nebenstehenden Bild zu lesen. Natürlich wird diese auch während der Sendung eingeblendet. Mario und das gesamte Redaktionsteam drücken Euch die Daumen!

Nintendo64-Deutschlandstart

Wundert Ihr Euch, weshalb Deutschlands Straßen seit einigen Tagen wie leergefegt sind? Nein, die Fußball-Weltmeisterschaft findet erst nächstes Jahr statt und eine Reunion von Take That ist auch nicht in Sicht. Warum viele Fans der Videospiele momentan lieber ihre Freizeit vor dem Bildschirm verbringen, hat ganz andere Gründe. Seit 1. März ist Nintendos Ultra-Fun-Maschine im deutschen Fachhandel zu haben. Die Wartezeit trieb die Fans, die geduldig auf das Nintendo64 hingefiebert hatten, in Scharen zu den Händlern. In verschlossenen Zimmern sitzen nun tausende vor ihrer Neuerwerbung und geben sich der Leidenschaft der zukünftigen Videospiel-Generation hin. Die Stimmung der begeisterten Besitzer nähert sich dem Siedepunkt. Immerhin kann sich eine bislang weltweite Verkaufszahl von über 4 Millionen Konsolen wirklich sehen lassen. Und wir arbeiten in der Zwischenzeit daran, Euch auch in Zukunft mit heißesten Facts, News und Infos über das Nintendo64 und die kommenden Spiele zu versorgen.

Prominenter Kopfschmuck!

Als wahrer Helfer entpuppt sich Mario jetzt auch im richtigen Leben. Habt Ihr den kleinen Klempner schon des öfteren durch verschiedene Spiele gelotst, steht er nun Euch bei Euren täglichen Fahrradtouren auf Deutschlands Straßen bei. Die Firma ABUS war von unserem Helden angetan und verschaffte Mario gleich einen Ehrenplatz auf einem ihrer Fahrradhelme. Der bunte Kopfschutz zeigt sich nicht nur als sehr dekorativ, sondern auch als äußerst sicher. Wen nun die Lust gepackt hat, den kleinen Mann nicht nur in den eigenen vier Wänden an seiner Seite zu haben, der kann einen der sicheren Fahrradhelme gewinnen. Beantwortet dazu die folgende Frage und schickt die Postkarte mit der richtigen Lösung an die bekannte Clubadresse. Einsendeschluß ist der 25. April 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

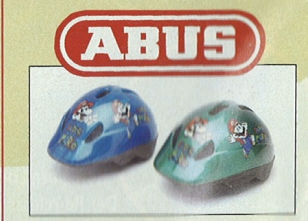
Wie nennt man in der Fachsprache der Mountain-Biker das Herunterdüsen an Steilhängen?

1. – 3. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario
Unirally (Super Nintendo)
Club Nintendo Power Abo

4. – 5. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario
Unirally (Super Nintendo)

6. – 10. Preis
ABUS Fahrradhelm Modell Mario

Wir bedanken uns bei der Firma ABUS, die uns die Preise zu Verfügung stellt.



Das Jahr der Sternenkrieger

Die Weltraumabenteuer von George Lukas sind auf dem besten Wege, dieses Jahr den zweiten Frühling zu erleben. Gerade starteten die Premieren für die überarbeiteten Versionen der Star Wars-Trilogie. Neben einer Neugestaltung des Sounds und der Bildqualität wurden spezielle Filmsequenzen hinzugefügt. 20 Jahre alte, unveröffentlichte Szenen flossen genauso in die Filme ein, wie digital erstellte Computerbilder. George Lukas erfüllte sich damit einen langen Traum. Aus Zeitgründen konnte die Star Wars-Trilogie damals nicht wie gewünscht vollendet werden. Dies hat der Meister nun nach fast 20 Jahren in die Realität umgesetzt.

Dem Siegeszug der Kino-Movies folgt der Action-Knaller STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE für das Nintendo64. Einen ausführlichen Blick auf das Spiel könnt Ihr in der Rubrik „First Look" ab Seite 16 werfen. Doch damit nicht genug! In die Gefilde der Classic-Serie stoßen Super Star Wars für das Super Nintendo als auch Star Wars für den Game Boy vor. So können Freunde der tapferen Jedis die Star Wars-Geschichten zu Hause live miterleben. Also, Lichtschwert umgeschnallt und hinein ins Abenteuer!

Bundesweiter Kinostart:

STAR WARS® Trilogie:

Krieg der Sterne
20. März 1997

Das Imperium schlägt zurück
10. April 1997

Die Rückkehr der Jedi Ritter
24. April 1997

WETTBEWERB

Ganz im Zeichen der tapferen Rebellion und des düsteren Imperiums seid Ihr bei dem neuen Wettbewerb gefordert! Star Wars-Fans können sich endlich einmal richtig austoben. Alles ist erlaubt, was Ihr mit diesem Weltraumepos in Verbindung bringt. Malt den übergewichtigen Jabba the Hutt, schickt uns Bilder von Euch im Ewokkostüm oder bastelt irgendwelche Utensilien des Films. Der Fantasie sind hier keinerlei Grenzen gesetzt. Die zehn kreativsten Einsender werden für Ihre Bemühungen mit umwerfenden Preisen belohnt. Bis zum 25. April 1997 (Einsendeschluß) sollten Eure Ideen jedoch bei uns eingegangen sein. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Möge die Kreativität mit Euch sein!

1. Preis
Nintendo64 + Star Wars – Shadows of the Empire

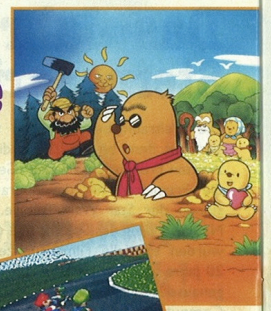
2. Preis
More Fun Set 2 + Super Star Wars (SNES)

3. Preis
Game Boy Pocket + Star Wars (GB)

4. – 6. Preis
Super Star Wars (SNES)

7. – 10. Preis
Star Wars (GB)

Nürnberger Spielwarenmesse



Endlich ist der Vorhang gefallen! Auf der diesjährigen Spielwarenmesse in Nürnberg präsentierte Nintendo die neuesten Spiele der brandheißen Nintendo64-Konsole. Händler aus ganz Europa konnten sich auf dieser Fachmesse erstmals live von den phänomenalen Fähigkeiten der Hard- und Software überzeugen. Klare Führung übernahm natürlich Miyamotos Geniestreich, SUPER MARIO 64. Genauestens wurden die gelungenen Animationen und der deutsche Bildschirmtext unter die Lupe genommen. Wer den winterlichen Temperaturen Nürnbergs ein wenig entgehen wollte, segelte mit den Fluggeräten von PILOTWINGS 64 über sonnige Landschaften. Dadurch wurde der Nintendo Stand auf der betriebsamen Messe zur Oase der Spielfreude. Gestaunt wurde dann nicht schlecht, als Nintendo zur großen Überraschung MARIO KART 64, den Nachfolger des ultimativen Rennspiels auf dem Super Nintendo, präsentierte. Händler und Presse ließen sich nicht davon abhalten, selbst die Nintendo-Figuren über die Piste zu lenken. Weitere Neuheiten wie KIRBY'S FUN PAK und DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE für das Super Nintendo wurden genauso vorgestellt wie MOLE MANIA und WAVE RACE für den Game Boy.

Pilotwings 64 Wettbewerb

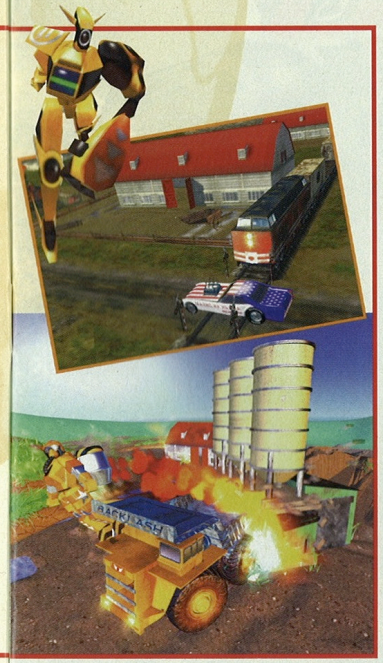
Luftpost aus Nord und Süd!

Wow! Ihr habt es wieder einmal geschafft, unsere Poststelle komplett lahmzulegen. Nie hätten wir gedacht, daß sich so viele an unserem PILOTWINGS 64 Wettbewerb beteiligen. Lag es an den attraktiven Preisen oder gar an den hervorragenden Videospielkenntnissen unserer Leser? Wie dem auch sei, tausende und abertausende korrekte Zuschriften landeten schließlich in unseren Redaktionsräumen.
Hier die Liste der Gewinner, die wußten, daß sich das Programmierer-Team von PARADIGM Simulations Inc. für den Himmelsstürmer PILOTWINGS 64 verantwortlich zeichnet.

1 Kai Göllnitz, Gera
2 Michel Zillmer, Wismar
3 Sarina Voigt, Alsleben
4 André Klöber, Großhain
5 Phillip Becker, Ravensburg
6 Steffen Schadebrodt, Potsdam
7 Lena-Maria Müller, Northeim
8 Angela Pratsch, Freiburg
9 Alexander Tretter, Trebsau
10 Martin Maurer, Ostramondra

Aus dem Weg!

Die destruktive Ader der friedliebenden Redakteure kommt im Moment voll zum Vorschein. Grund dafür ist das neue Endzeitspektakel BLAST CORPS. Mit den verschiedenartigsten Fahrzeugen geht es darum, Gebäude und Hindernisse zu zerstören, um einem führerlosen Atomtransporter freie Bahn zu verschaffen. Mit Eifer haben wir uns für Euch gleich an die Arbeit gemacht, diesem Brachialepos einen deutschen Bildschirmtext einzuhauchen. Freunde purer Action werden ihrem Zerstörungstrieb bei diesem superrealen Kracher freien Lauf lassen können. Na dann, gut Holz!



NEUES AUS HYRULE

ZELDA RÜCKT NÄHER!

Mit riesigen Schritten bewegen wir uns im Moment auf einen neuen Meilenstein der Videospielewelt zu. Kaum ist das Nintendo64 im deutschen Fachhandel erhältlich, überschlagen sich die Neuigkeiten. Wie gewohnt arbeiten die Programmierer von Nintendo an genialer Software und sind gerade dabei, einen absoluten Mega-Hit abzuliefern. Auf welches Spiel fiebern Adventure-Fans wohl am meisten hin? Ganz klar! THE LEGEND OF ZELDA 64! Das absolute Highlight soll noch in diesem Jahr erscheinen. Dem Meisterwerk wird gerade der letzte Feinschliff verpaßt. Und natürlich wollen wir Euch nicht vorenthalten, welche Fortschritte bei Link & Co. in den letzten Wochen zu sehen waren. Die brandheißen Screenshots vermitteln Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die kommende Adventure-Generation. Viel Spaß beim Appetit holen!

Musik ist Trumpf

Neue Abo Prämie

Es ist wieder soweit! Der Frühling läutet eine weitere Veränderung ein. Eine neue Abo Prämie des Power Abos steht ins Haus. Nach einer Welle der Begeisterung auf unsere erste Donkey Kong Country-CD wollen wir weiter den musikalischen Weg beschreiten und Euch erneut in die Klangwelt eines Nintendo-Hits entführen. Was bietet sich hier wohl besser an als SUPER MARIO 64, der erste Riesenerfolg auf dem Nintendo64? Dieses runde musikalische Machwerk trägt den passenden Namen 'It's a me, Mario!' und beinhaltet den Original-Soundtrack und viele witzige Sprachsamples des Spiels. Diese CD gibt es exklusiv für alle neuen Abonnenten und ist nicht im Handel erhältlich. Also, Ohren auf für die Rhythmen des wohl bekanntesten Klempners der Welt!

Nintendo64 Wettbewerb

Der Zeitpunkt ist gekommen! Die Gewinner des Nintendo64-Wettbewerbs stehen fest. Nicht nur das kostenlose Sonderheft zum Nintendo64 scheint Euch vom Hocker gerissen zu haben, sondern auch die umwerfenden Preise, die es zu gewinnen gab. Wer von Euch wäre nicht gern stolzer Besitzer der Next Generation-Konsole, die von Meister Genyo Takeda handsigniert wurde? Für die Gewinner der ersten drei Preise wird dieser Traum wahr. Voller Trauer trennen wir uns auch vom vierten und fünften Preis. Ein brandneues SUPER MARIO 64 Spiel. Die beiden Module wurden höchstpersönlich von Shigeru Miyamoto, dem Papst unter den Videospiel-Programmierern, signiert. Wen wundert es bei diesen Hammerpreisen, daß die Resonanz auf den Wettbewerb phänomenal war. Doch wir wollen Euch nicht länger auf die Folter spannen.

HIER DIE GLÜCKLICHEN GEWINNER:
1. Mirko Mattusch, Großenhain
2. Clemens Winkler, Hahle
3. Sven Köhler, Graben-Neudorf
4. Tanja Weiland, Tangerhütte
5. Alex Haberkorn, Schweinfurt

Der Klassiker in neuem Gewand!

Nach allen brandheißen Infos über das Nintendo64 wartet auch das Super Nintendo mit einer Aktualität auf. Ein neues Set unserer 16-Bit-Konsole erscheint demnächst in den Regalen Eurer Händler, das eine Menge Laune verspricht. Dieses Kind hat selbstverständlich auch einen Namen:
More Fun Set 2.

Mit dem Inhalt dieser Verpackung kann man sich mit Freude in die Welt der Videospiele stürzen. Neben einer Super Nintendo Konsole und einem Controller, beeinhaltet das Set zusätzlich den Super Game Boy mit dazugehörigem Spieleberater. Das Ganze ist zu einem Preis von DM 229,– (unverbindliche Preisempfehlung) erhältlich. Have more fun!

WAVE RACE 64™

Aus dem Windschatten von SUPER MARIO 64 heraus katapultiert sich ein zweites Game an die Spitze der Beliebtheitsskala, das alle anderen Rennspiele verblassen läßt. Innerhalb weniger Tage mauserte sich WAVE RACE 64 vom Außenseiter zum absoluten Geheimfavoriten der Redaktion. Die wilde Jagd durch die schäumenden Wellen läßt Euch nicht mehr los, wenn Ihr erst einmal einen der rasanten Jet Skis lenken konntet. Die brillante, realitätsgetreue Animation und die Vielzahl der Variationsmöglichkeiten garantieren endlosen Spielspaß. Laßt Euch von der Faszination des nassen Elements und dem Rausch der Geschwindigkeit in ihren Bann ziehen. (mp)

WAVE RACE 64 ™© 1996 NINTENDO KAWASAKI'S TRADEMARKS USED WITH THE PERMISSION OF KAWASAKI HEAVY INDUSTRIES, LTD.

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

Die Nintendo-Programmierer haben dieses actiongeladene Rennspiel mit allen Features ausgestattet, die man sich nur wünschen kann. Sämtliche Einstellungen – von Fähigkeiten und Namen der Fahrer über den Sound bis hin zu Wellengang und Anzahl der Runden – lassen sich dem individuellen Geschmack anpassen. Die Wasserwelten der neun verschiedenen Kurse sind atemberaubend realistisch animiert und dokumentieren eindrucksvoll die 64-Bit-Grafikpower. Dabei überzeugen die Kurse auch durch abwechslungsreiches Design. Sie führen die Jet Ski-Profis durch Landschaften, die so schön sind, daß es schwer fällt, sich jederzeit auf das rasante Renngeschehen zu konzentrieren. Für zwei Spieler bietet WAVE RACE 64 im übersichtlichen Split Screen-Modus mitreißende Duelle im Kampf um die Meisterschaft. Mit dem Controller-Pak lassen sich gespeicherte Daten und Spielstände jederzeit auf andere Module übertragen. Der deutsche Bildschirmtext macht den Umgang mit den verschiedenen Menüs und Einstellungsmöglichkeiten kinderleicht.

Die wilde Welt der Wellen...

...bietet unzählige Spielvariationen! Wir wollen Euch in diesem Abschnitt vorstellen, was dieses Modul so alles draufhat. Egal, ob Ihr in der Meisterschaft um den Titel kämpft, beim Zeitfahren gegen die Uhr durch die Wellen peitscht, im Stunt-Modus die wildesten Kunststücke vollführt oder im 2-Spieler-Modus gegen einen Kumpel antretet, Spielspaß ohne Grenzen ist garantiert!

3-2-1-Los!

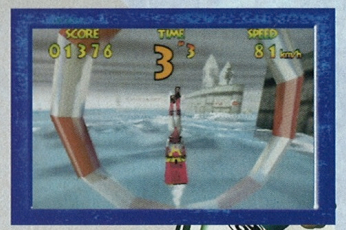
Macht Euch auf die härtesten Rennen aller Zeiten gefasst! Vier Jet Ski-Piloten haben nur ein Ziel vor Augen: Einmal den Pokal des Siegers in den Händen zu halten. Doch der Weg zum Titel ist lang und beschwerlich. Aber keine Panik, liebe Leser! Natürlich könnt Ihr Euer Geschick in verschiedenen Schwierigkeitsstufen auf die Probe stellen. Zunächst steht Euch lediglich die Option „Leicht" zur Verfügung. Wenn Ihr in diesem Modus Euren Gegnern und der Naturgewalt des Wassers Paroli geboten habt, stehen Euch nach und nach auch die Optionen „Mittel", „Schwer" und „Extrem" zur Verfügung. Es versteht sich von selbst, daß es mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer härter wird, als Erster die Ziellinie zu überqueren. Die Zahl der immer anspruchsvolleren Kurse nimmt zu, die Gegner werden ungemütlicher und die Bojen, die Ihr auf der richtigen Seite passieren müßt, werden immer fieser gesetzt. Besonders der Extrem-Modus, in dem Ihr die Kurse in der Gegenrichtung befahrt, bietet so manche Tücke.

Die Uhr tickt gnadenlos...

...wenn Ihr einsam auf den verschiedenen Kursen im Zeitfahr-Modus Eure Runden dreht. Kein Gegner weit und breit, Ihr seid im Kampf gegen das nasse Element ganz auf Euch alleine gestellt. Alle Kurse, die Ihr in der Meisterschaft bereits erreicht habt, könnt Ihr auch im Zeitfahren anwählen. Nach jeder Runde wird eingeblendet, wie weit man von der Bestzeit entfernt ist bzw. wie groß der Vorsprung ist. Profis werden in diesem Modus ihren besonderen Spaß haben, denn in jeder Kurve und an jeder Boje lassen sich mit ausgefeilter Technik wertvolle Hundertstel-Sekunden gewinnen, aber leider auch verlieren.

Tollkühne Männer in fliegenden Kisten

Ja, davon gibt es im Stunt-Modus jede Menge! Doch natürlich steht auch die weibliche Vertreterin ihren männlichen Kollegen in nichts nach und versucht sich an den akrobatischen Kunststücken auf dem Jet Ski. In diesem Modus geht so richtig die Post ab. Die wilden Stunts lassen den Zuschauern den Atem stocken. Ob Rückwärtssalto, Seitwärtsrolle, Handstand, Rückwärtssitz, Spin oder Taucher, auf den ultracoolen Jet Skis ist nichts unmöglich. In der nächsten Ausgabe werden wir Euch genauer darüber informieren, wie Ihr diese abgefahrenen Stunts performen könnt. Anstatt die sonst üblichen Bojen zu umfahren, existieren in diesem Modus spezielle Ringe, die Ihr durchfahren solltet. Je mehr Ringe Ihr in Folge erwischt, desto mehr Punkte werden Eurem Konto gutgeschrieben. Natürlich begutachtet die kritische, aber unabhängige Jury auch die Qualität Eurer Stunts und benotet sie mit Punkten. Wenn Ihr dann noch an den einzelnen Checkpoints der Kurse wertvolle Zeitboni einheimst, dann seid Ihr auf dem direkten Weg zum König der Stunt-Akrobaten.



Vier Fahrer für ein Halleluja!

Natürlich lassen die Nintendo-Programmierer Euch bei Eurem Kampf gegen die Naturgewalt des Wasser nicht alleine. Ihr könnt zwischen vier ausgefuchsten Fahrern wählen, die unter Eurer Federführung um den Sieg kämpfen. Selbstverständlich verfügen nicht alle Fahrer über dieselben Fähigkeiten und gleichwertiges Equipment. Deshalb stellen wir sie Euch auf dieser Seite vor und nehmen ihre individuellen Vor- und Nachteile genau unter die Lupe.

Ayumi Stewart

Dieses heiße Girl beschleunigt wie der wilde Watz. Am Start hängt sie die anderen Fahrer locker ab. Sie läßt sich hervorragend steuern und legt sich elegant in jede Kurve. Allerdings wollen wir Euch auch nicht vorenthalten, daß sie nicht gerade die Schnellste ist. Somit eignet sie sich wohl eher für diejenigen Spieler, die am Anfang ihrer Karriere stehen.

Miles Jeter

Der furchtlose Miles Jeter reagiert äußerst sensibel auf Eure Lenkmanöver. Behandelt also den Analogstick des Controllers sehr vorsichtig. Ansonsten könnte es Euch in einer der zahlreichen Kurven passieren, daß sich Miles Jeter von der Ideallinie entfernt und dabei die eine oder andere Boje verpaßt. Anfänger sollten besser die Finger von ihm lassen, echte Könner werden dagegen ihre Freude an ihm haben.

Dave Mariner

Dieser schwergewichtige Fahrer komplettiert das Feld der Starter. Wer ihm über den Weg fährt, wird einfach plattgewalzt bzw. von seinem Jet Ski katapultiert. Wenn er auf Touren kommt, erreicht er mit Abstand die höchste Geschwindigkeit aller Fahrer. Dieser Vorteil bringt jedoch auch den Nachteil mit sich, daß Dave Mariner ein ziemlich behäbiges Kurvenverhalten an den Tag bzw. ins Wasser legt. Auch seine Beschleunigung ist nicht gerade weltrekordverdächtig. Doch wer gelernt hat, mit diesem Power-Typen umzugehen, wird an ihm seine Freude haben.

Ryota Hayami

Dieser mutige Fahrer verfügt in allen Bereichen über ausgeglichene Fähigkeiten. Er beschleunigt flott, läßt sich einfach steuern, hat eine gute Kurvenlage und erreicht auch eine anständige Endgeschwindigkeit. Damit ist er für alle Spieler – vom Anfänger bis zum Profi – die richtige Wahl. Selbstverständlich könnt Ihr die individuellen Fähigkeiten von Ryota Hayami noch Euren speziellen Wünschen anpassen.

Willkommen in der wunderbaren Wave Race-Welt

Sunny Beach ①

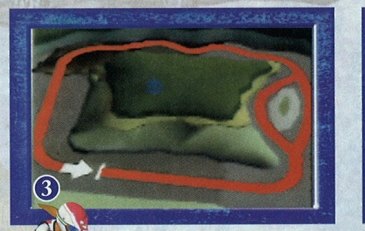
Auf diesem Kurs geht es noch recht gemächlich zu. Er eignet sich in idealer Weise dazu, sich mit den Fähigkeiten der einzelnen Fahrer und ihrer Jet Skis vertraut zu machen. Auf diesem ovalen Kurs könnt Ihr so richtig Gas geben und die optimale Kurventechnik einstudieren. Allerdings solltet Ihr auch hier bereits darauf achten, daß Ihr keine der gelben und roten Bojen verpasst. Ihr wißt ja, an den gelben Bojen solltet Ihr links vorbeifahren, während Ihr die roten Bojen von rechts passieren solltet.

Sunset Bay ②

Diese romantische Sonnenuntergangsstimmung wird Euch begeistern. Der gesamte Kurs ist von der untergehenden Sonne in rötliches Licht getaucht worden. Das macht es allerdings manchmal nicht so ganz einfach, die einzelnen Bojen zu erkennen. Die Streckenführung ist schon etwas anspruchsvoller, die Bojen liegen enger beisammen. Auch der Wellengang präsentiert sich in diesem Kurs schon ein wenig rauher.

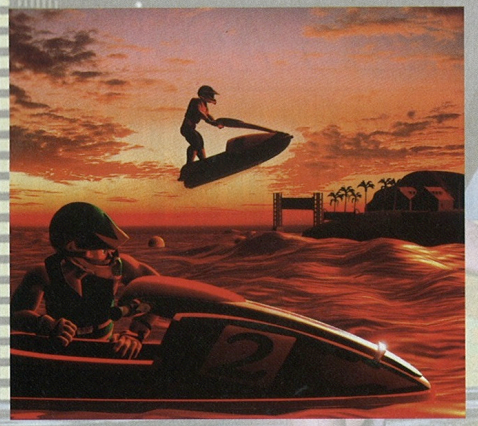
Drake Lake ③

In den ersten beiden Runden werden Euch diverse dichte Nebelschwaden die Sicht auf den Kurs und die wunderschöne Landschaft rund um den See leicht einschränken. Umso mehr ist Eure Konzentration gefragt. Doch mit zunehmender Rennedauer lichtet sich der Nebel und Ihr habt freie Sicht. Hier am Drake Lake sind auch Eure Slalomkünste und Euer Reaktionsvermögen gefragt, denn teilweise ragen beachtliche Holzpflöcke aus dem Wasser, die es zu umfahren gilt.



Marine Fortress ④

Irgendein Fiesling hat in diesem Kurs seinen halben Hausrat ins Meer gekippt. An verschiedenen Stellen schwimmen Kisten aus Holz herum und machen die Fahrt auf diesem Kurs zu einem waghalsigen Manöver. Auch der Wellengang ist ziemlich heftig, gerade in den Kurvenabschnitten. Doch es macht einen Heidenspaß, um diese Festung herumzukurven.



Jetzt wird es eisig! Auf dem Glacier Coast-Kurs könnt Ihr Euer fahrerisches Talent auf äußerst glattem Terrain unter Beweis stellen.

Dieser Kurs wird im „Schwer"-Modus spielbar. Es wird sicher ein wenig dauern, bis Ihr die richtige Technik herausgefunden habt, mit der man auch auf eisigem Untergrund nach den Bestzeiten jagen kann. Zu allem Überfluß schwimmen auch noch beachtliche Eisbrocken im kalten Wasser, die Euch das Vorankommen zusätzlich erschweren. Aber Ihr schafft das schon!

Glacier Coast ⑦

Port blue ⑤

So langsam wird es aber haarig. Dieser Kurs birgt so manche Tücke. Die Passagen werden immer schmaler, die Kurven immer spitzer. Wenn Ihr also Eure Lenkmanöver nicht rechtzeitig und präzise genug einleitet, dann kann Euer Jet Ski schon einmal gegen eine stählerne Wand oder einen der zahlreichen Träger donnern. Doch mit ein wenig Übung könnt Ihr auch in diesem Kurs auf die Jagd nach der Bestzeit oder den Kollegen gehen.

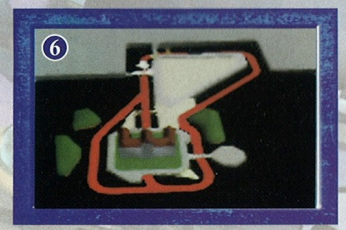
Im „Mittel"-Modus öffnet sich zusätzliche eine äußerst knifflige Abkürzung durch einen schmalen Tunnel, später müßt Ihr diese dann befahren.

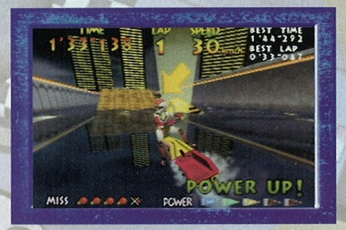
Southern Island ⑧

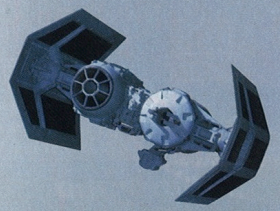
Die Meisterschaft endet dann wieder in wärmeren Gefilden. Auf Southern Island habt Ihr die letzte Chance, noch einmal wichtige Punkte im Kampf um den obersten Platz auf dem Siegerpodest zu sammeln. Dabei gibt es nur ein Problem: Das ewige Spiel der Gezeiten hat Ebbe angesagt und deswegen sinkt der Wasserpegel mit jeder gefahrenen Runde. Dadurch verringert sich natürlich auch der Spielraum für Eure Lenkmanöver. Achtet also darauf, daß Ihr Euch nicht plötzlich mitsamt Eurem Wassergefährt auf dem Trockenen befindet.

Twilight City ⑥

Die Lichter der Stadt spiegeln sich im Wasser und geben diesem Kurs damit seine ganz eigene Atmosphäre. In diesen Genuß kommt Ihr allerdings erst, wenn Ihr die Meisterschaft im „Mittel"-Modus durchgespielt habt. Teilweise ist die Wasseroberfläche in Twilight City spiegelglatt, doch Euch erwarten auch etwas unruhigere Passagen. Die weiten Sprünge von den zahlreichen Rampen solltet Ihr an einigen Stellen mit einer abrupten Richtungsänderung abschließen, um nicht mit Höchstgeschwindigkeit gegen eine Wand zu schubbern.







STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Möge die Macht mit Euch sein!

Habt Ihr jemals davon geträumt, im Kampf gegen die imperialen Sturmtruppen den tapferen Rebellen zur Seite zu stehen? Wolltet Ihr nicht schon immer mal die Kontrolle eines Raumschiffs übernehmen und im dunklen All nach TIE-Fightern jagen, die mit ohrenbetäubender Lautstärke an Euch vorbeiziehen?

Dieser Traum kann nun für Euch Wirklichkeit werden, denn bei „Star Wars – Shadows of the Empire" für das Nintendo64 erlebt Ihr den Kampf gegen die dunklen Mächte hautnah mit. Bereitet Euch also gut vor, denn das Schicksal der Rebellen liegt nun in Euren Händen. Doch keine Sorge, die Macht wird mit Euch sein! (mh)

Star Wars™ * Shadows of the Empire™ *
* ©1996 Lucasfilm Ltd. Lisenced exclusiveley to Nintendo.
Star Wars: Shadows of the Empire Logo and
all Star Wars Elements™ & ©1996 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.

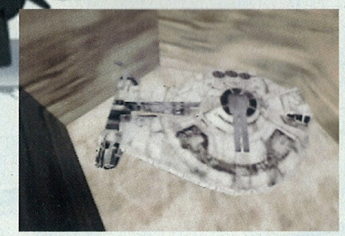
Zur Story

„Shadows of the Empire" basiert auf einem eigenständigen Roman, der zwischen den letzten beiden Teilen der Star Wars-Trilogie, „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi Ritter", angesiedelt ist.

Das Imperium, geführt und beaufsichtigt vom Imperator persönlich, hat die Gewaltherrschaft der Galaxie an sich gerissen. Nur einige Rebellen wagen es noch, der mächtigen Streitkraft die Stirn zu bieten. Geleitet werden diese rebellischen Aktionen vom tapferen Jedi-Ritter Luke Skywalker, der bezaubernden Prinzessin Leia Organa und dem mittlerweile in Carbonit eingefrorenen Schmuggler Han Solo.

Wie sich jedoch herausgestellt hat, ist Darth Vader, seines Zeichens rechte Hand des Imperators, Vater des wackeren Helden Luke Skywalker. Einzig und allein beseelt von dem Wunsch, seinen Sohn zu finden und ihn zur dunklen Seite der Macht zu bekehren, läßt Darth Vader nichts unversucht, die Rebellion zu zerschlagen und so seinen Sohn auf die Seite des Imperiums zu ziehen.

Doch genau hier wittert Xizor, der Herrscher des „Kartells der schwarzen Sonne", seine Chance. Darth Vader war schon immer ein Dorn in Xizors Auge, und so beschließt dieser, den jungen Luke Skywalker zu eliminieren. Sobald Darth Vader Mitleid mit seinem einzigen Sohn zeigt – so der Plan – verliert Darth Vader dadurch das Vertrauen des Imperators und Xizor kann seinen Platz einnehmen.



FIRST LOOK INFO

„Shadows of the Empire" präsentiert sich als Star Wars-Debüt für das Nintendo64. Auf dem Super Nintendo waren bislang drei Abenteuer zu bestaunen, die sich den bisherigen Star Wars-Abenteuern annahmen. Auch Game Boy-Spieler mußten auf eine Umsetzung der drei Action-Knaller nicht verzichten.

Das Programmiererteam von Lukas Arts suchte schon seit langer Zeit nach einer Hardware, die ihre mannigfaltigen Ideen für ein neues Spiel der Star Wars-Saga verwirklichen könnte. Erst mit dem Nintendo64 fanden sie eine Plattform für die Umsetzung ihrer Pläne.

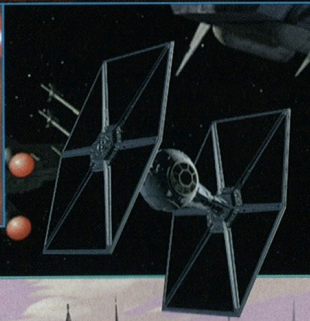
Fast zeitgleich mit den Kinopremieren der überarbeiteten Versionen der Star Wars-Trilogie erscheint auch der Action-Kracher auf dem Nintendo64. So feiern Skywalker & Co. dieses Jahr ein Comeback auf ganzer Linie!

„Shadows of the Empire" präsentiert sich dem Spieler mit batteriegestütztem Speicher, um Erfolge der abwechslungsreichen Level zu sichern. Eine Menge neuer Charaktere begleiten Euch durch das Abenteuer, aber auch alte Bekannte wie Luke Skywalker oder Prinzessin Leia sind mit von der Partie. Dieses Spiel ist ein absolutes Muß für jeden Star Wars-Fan und jeden Liebhaber des Action-Genres.

Dash Rendars Mission

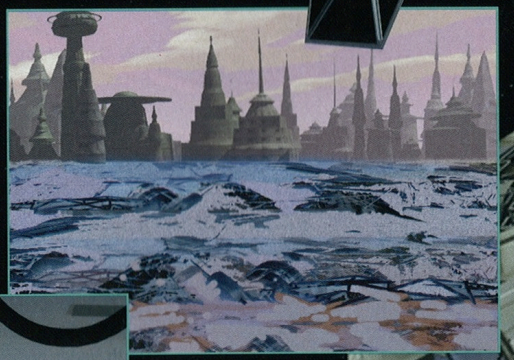
In „Shadows of the Empire" übernehmt Ihr die Rolle des Schmugglers Dash Rendar. Dash, ein alter Freund von Han Solo aus gemeinsamen Schmugglertagen, wurde höchstpersönlich von Prinzessin Leia um Hilfe gebeten, Luke Skywalker vor den üblen Anschlägen des mächtigen Xizor zu beschützen. Dabei sind allerhand aufregende Missionen zu bewältigen.

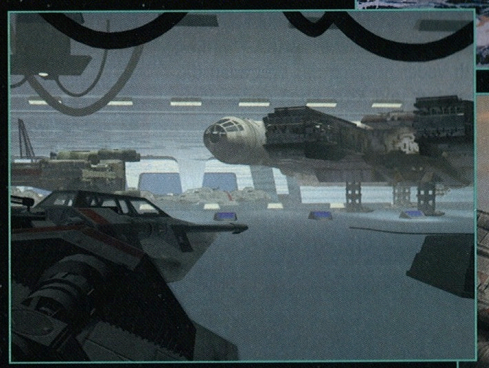
Ihr begleitet den Helden vom Eisplaneten Hoth bis nach Mos Eisley, fliegt durch gefährliche Asteroidengürtel, sucht den Palast von Xizor auf und nehmt Euch persönlich seiner Kampfstation an. Ein schweres Unterfangen, doch Ihr werdet es schaffen!

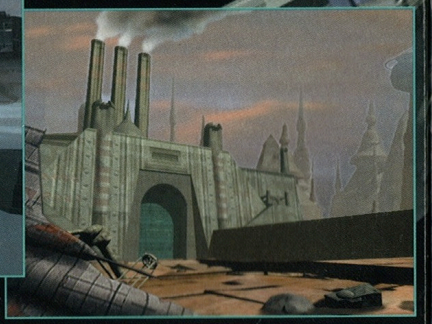


Durch Raum und Zeit

Dieses Abenteuer unterscheidet sich jedoch nicht nur durch seine einzigartige Geschichte von den Vorgängern, es setzt auch spielerisch und graphisch völlig neue Maßstäbe. Die freie Bewegungsmöglichkeit im dreidimensionalen Raum wurde ebenso realisiert, wie die atemberaubende Geschwindigkeit, mit der das Nintendo64 die Raumschiffe über die Planeten donnern läßt. Um dem ganzen noch die Krone aufzusetzen, begleiten digitalisierte Musiksequenzen und Soundeffekte die phantastisch animierten Bilder. Viele unter Euch, die schon einmal bei einem Teil des Star Wars-Epos mitgefiebert haben, werden sich sicherlich gut an die düsteren Klänge erinnern, wenn imperiale Sturmtruppen mit ihren TIE-Fightern vorbeiziehen. Die Spannung des Nintendo-Abenteuers steht daher den Filmen von George Lukas in nichts nach. Noch dazu habt Ihr im Spiel die Möglichkeit, den Ausgang des Abenteuers selbst zu bestimmen.



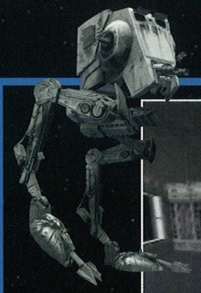




Die richtige Sicht macht den Helden

Prinzipiell gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, sich in diesem Spiel fortzubewegen. Entweder Ihr lauft zu Fuß durch ein Labyrinth oder ein bestimmtes Gebiet, oder Ihr seid stolzer Besitzer eines Gefährtes bzw. Flugobjektes. Schaut Ihr Euch das Treiben lieber ein wenig aus der Ferne an? Möchtet Ihr dem Geschehen hautnah beiwohnen? Oder wollt Ihr die Handlung mit den Augen des Helden betrachten? Dies alles und noch viel mehr ist in diesem Abenteuer möglich.

Seid Ihr mit Dash Rendar zu Fuß unterwegs, könnt Ihr zwischen vier ganz unterschiedlichen Perspektiven wählen.



Die rechts abgebildete Sichtweise ist zu Beginn eines Levels eingestellt. Die Kamera befindet sich starr hinter der Spielfigur und dreht sich automatisch mit, sobald die Figur eine andere Richtung einschlägt.

Ihr schaut also gerade auf das Spielgeschehen und könnt somit gut wahrnehmen, was sich vor Euch abspielt. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr sogar noch vier zusätzliche Entfernungen wählen, die die Kamera hinter Euch einnehmen soll.

Die zweite Sicht stellt eine fiktive Kamera dar, die im Raum angebracht ist. Die Spielfigur kann sich hier in einem gewissen Radius um die Kamera bewegen.

Lauft Ihr zu weit aus dem Bild oder nähert Euch zu sehr der Kamera, wird automatisch eine neue Kameraeinstellung gesucht. Ein wenig gewöhnungsbedürftig ist diese Einstellung schon, dennoch vermittelt sie ein sehr realistisches Kinogefühl.

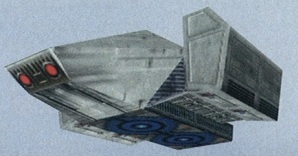
Sollten Euch all diese Kamerasichten immer noch nicht spannend genug sein, könnt Ihr Euch direkt in Dash Rendar hineinversetzen. Wählt Ihr die links gezeigte Einstellung, ist Eure Spielfigur nicht mehr zu sehen. Anstelle des Helden seht Ihr nun sämtliche Aktionen direkt aus den Augen des Helden.

Kopfbewegungen in jede beliebige Richtung geben Euch das realistische Gefühl, selbst Dash Rendar zu sein, der die Labyrinthe erkundet oder skurrile Landschaften erforscht.

Wer sich lieber das Geschehen aus der Vogelperspektive gönnen will, sollte die obenstehende Sicht wählen. Eine Kamera folgt dem Spieler auf Schritt und Tritt und filmt das Geschehnis aus der Luft.

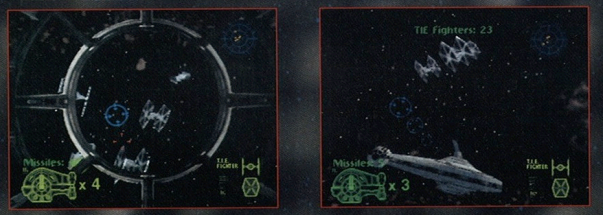
Diese Einstellung ist gut dafür geeignet, die nähere Umgebung der Figur zu erkunden. Sprünge sind sicherer zu bewältigen und Abgründe gezielter zu überspringen. Allerdings hat man weniger Ausblick auf das frontale Umfeld.

WERKZEUGE DER REBELLION



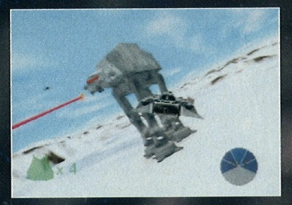
RIDE THE SKY!

Unser Held muß natürlich nicht das gesamte Abenteuer zu Fuß bestreiten. Klar, daß ihm entsprechende fahrbare Untersätze zur Verfügung stehen. In den nachfolgenden Bildern könnt Ihr Euch schon einmal einen ersten Eindruck der „schnellen Kisten" und „heißen Öfen" machen. Bei den Fahrzeugen bringen erneut verschiedene Kameraeinstellungen Abwechslung ins Spielgeschehen. Ganz nach Eurem persönlichen Geschmack müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr das Gefährt aus der Ferne betrachten wollt oder lieber als Pilot tätig werdet.



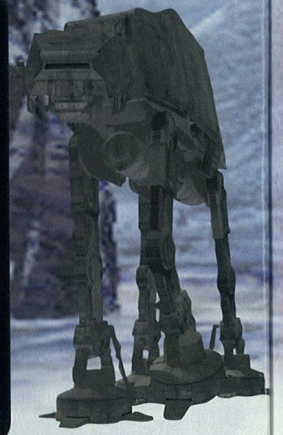
OUTRIDER

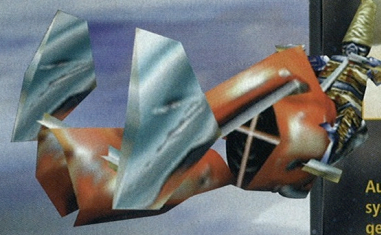
Dashs Schiff erinnert auf den ersten Blick sehr an Han Solos Millenium Falcon und trägt den heroischen Namen Outrider. Ein umgebauter korellianischer Frachter, den Dash bei einem Handel mit Schmugglerkollegen ergattern konnte.



SCHNEEGLEITER

Dieses recht kleine Flugobjekt wird von den Rebellen eingesetzt, um die Umgebung von Planeten zu erkunden oder schnell einen abgelegenen Ort des Planeten zu erreichen. Ein Schleppseil ist dafür vorgesehen, Lasten zu transportieren, erweist sich aber auch im Kampf gegen vierbeinige AT-AT's als äußerst nützlich.





SWOOPS

Auf Mos Eisley, der Basis und Hafenstadt aller Schmuggler des Sonnensystems, sind Swoops eines der beliebtesten Fortbewegungsmittel. Da die gesetzlosen Schmuggler die Gefahr und das Abenteuer lieben, ist dieses schnelle und schwer zu steuernde Gefährt genau das Richtige.

BLAST 'EM OFF!

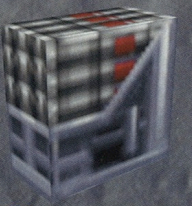
Was wäre ein Rebell ohne eine geeignete Ausrüstung? Natürlich muß auch Dash seine Abenteuer nicht mit bloßen Händen bestreiten, ihm stehen einige effektive Waffen zur Verfügung. Doch die meisten müssen erst gefunden werden.

Blaster
Eine Laserwaffe, ohne die ein rebellischer Schmuggler nie sein Haus verläßt. Sie hat zwar keine extreme Durchschlagskraft, lädt sich aber von selbst wieder auf. Auch die imperialen Sturmtruppen verfügen über ähnliche Lasergewehre.

Pulskanone
Die Energie, die bei einem Schuß dieser Waffe freigesetzt wird, schädigt auch die härtesten Gegner. Vorteil der Pulskanone ist, daß Ihr sie sehr schnell hintereinander abfeuern könnt. Darunter leidet jedoch die Genauigkeit.

Flammenstrahler
Den meisten Widersachern wird es ganz schön heiß, wenn ihnen Dash mit dieser Feuerwaffe zu Leibe rückt. Dabei muß er sich dem Gegner jedoch extrem nähern, da der Flammenstrahler keine sehr große Reichweite besitzt.

Seeker
Dieses Zielgeschoß visiert den Gegner an und verfolgt ihn gnadenlos. Die Seekers haben allerdings keine besonders große Reichweite und auch die Anzahl der Schüsse ist begrenzt. Trifft eines dieser Zielgeschosse einen Feind, hat dieser so schnell nichts mehr zu lachen.



Stunner
Alle humanoiden Formen werden hiermit sofort eingefroren und sind bewegungslos. Da Gegner nicht mehr in der Lage sind zu attackieren, erweisen sich diese als ein leichtes Spiel für Dash. Bei Androiden zeigt der Stunner jedoch keinerlei Wirkung. Deswegen sollte Dash seine Widersacher genauestens begutachten.

Disruptor
Die effektivste Waffe ist der durchschlagkräftige Disruptor, der jedoch nur äußerst selten zu finden ist. Eine Explosion dieses Geschosses macht alle Gegner in großer Reichweite dem Erdboden gleich. Dash sollte gut darauf achten, einer Explosion nicht aus nächster Nähe beizuwohnen, da auch er nicht immun gegen den Disruptor ist.

Gegenstände und Hilfsmittel

Extraleben
Entdeckt Ihr eines dieser raren Symbole, solltet Ihr es Euch sofort unter den Nagel reißen. Extraleben kann man schließlich immer gebrauchen.

Challenge Point
Diese mysteriösen Symbole haben eine bedeutende Funktion in diesem Abenteuer. Sie schreiben Bonusleben für das nächste Level gut, falls es Euch gelingen sollte, in einem Level eine bestimmte Anzahl zu finden. Beendet Ihr das Abenteuer mit allen Challenge Points, die es gibt, wartet nach jedem der vier Schwierigkeitsgrade eine kleine Überraschung auf Euch.

Energieboxen
Im Laufe des Abenteuers werdet Ihr mit Sicherheit auf genügend Gegner stoßen, die Euch nicht sehr wohlgesonnen sind.

Da Energie ständige Mangelware ist, freut sich Dash über jede Energiebox, die er in seine Finger bekommt. Es gibt unterschiedliche Boxen, die verschieden große Mengen verlorengegangener Energie auffüllen.

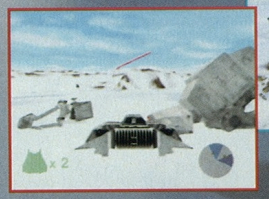
Unverwundbarkeit
Mit diesem Utensil seid Ihr für eine bestimmte Zeit unverwundbar. Ihr könnt guten Gewissens auf einer Stelle stehen bleiben, ohne vor Attacken der Gegner zittern zu müssen. Doch bedenkt, daß auch dieser Spaß nicht sehr lange anhält.

Jetpack
In einigen Leveln benötigt Ihr das Jetpack, da ein Weiterkommen sonst nicht möglich ist. Am Rücken festgeschnallt, erlaubt Euch dieses Utensil, frei durch die Lüfte zu schweben. Da die Energie des Jetpacks jedoch schnell abnimmt, müßt Ihr des öfteren zwischenlanden. Dafür gelangt Ihr so an Orte, die vorher unerreichbar schienen.

DIE ABENTEUER DES DASH RENDAR

I. DIE SCHLACHT UM HOTH

Darth Vader konnte den geheimen Rebellenstützpunkt auf dem Eisplaneten Hoth ausfindig machen. Imperiale Sturmtruppen haben sich auf den Weg gemacht, der Rebellion auf den Leib zu rücken. Hinterrücks wird die Basis von den zweibeinigen imperialen Läufern, den AT-ST´s, und den gewaltigen vierbeinigen Gehern, den AT-AT´s, angegriffen. Dash versucht mit dem Schneegleiter die herannahenden Widersacher zu stoppen.



II. FLUCHT VON DER ECHOBASIS

Dash ist es gelungen, die imperialen Sturmtruppen wenigstens für kurze Zeit aufzuhalten. Der Rebellenstützpunkt ist jedoch nicht mehr zu retten und die Echobasis muß schnellstens evakuiert werden. Han Solo, Chewbacca und Prinzessin Leia konnten mit Hilfe des Millenium Falcon entkommen. Nun ist es auch für Dash Zeit zu fliehen! Das Tor von Bay 3, in dem sein Schiff Outrider liegt, ist jedoch geschlossen. Der Generator muß zuerst gefunden und aktiviert werden, bevor auch Dash mit seinem Schiff ins All flüchten kann.

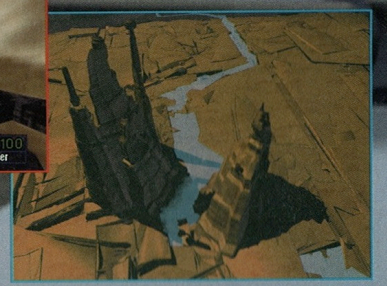
III. DAS ASTEROIDENFELD

Nachdem Dash den Angriffen der imperialen Sturmtruppen entkommen konnte, wartet im All ein weiterer Teil der Streitmacht, um die Rebellen an ihrer Flucht zu hindern. Zielsicher versucht er, feindliche TIE-Fighter in eine grelle Explosion zu verwandeln. Zu allem Überfluß schweben Asteroidenbrocken durch das All. Wird Dash dieses heillose Durcheinander unbeschadet überstehen?

IV. DER SCHROTTPLATZ VON ORD MANTELL

Nach überstandener Schlacht findet Dash heraus, daß sich der Kopfgeldjäger IG-88 auf dem alten Schrottplatz von Old Martell befinden soll. Dieser sucht Teile für sein Schiff, das von Boba Fett im letzten Kampf beschädigt worden war. Dash erhofft sich, den Aufenthaltsort von Boba Fett zu erfahren, denn eines weiß er genau - Boba Fett besitzt Informationen, wohin Darth Vader Han Solo verschleppt hat. Der Weg zum Schrottplatz erweist sich jedoch als nicht so gefahrenlos, wie er zunächst scheint.

V. GALLS SCHMUGGLERHAFEN



Als Dash den Aufenthaltsort von Boba Fett erfährt, bricht er sofort auf. Er landet mit der Outrider auf Gall und begibt sich zur imperialen Mondbasis. Nach genauem Durchforsten dieses düsteren Ortes findet er das Jetpack - ein überaus nützliches Utensil. Gewappnet und ausgerüstet fliegt Dash nun auf direktem Luftwege zu dem üblen Kopfgeldjäger Boba Fett, um mehr über den Verbleib seines Freundes Han zu erfahren.

VI. MOS EISLEY UND BEGGARS CANYON

Das Abenteuer verschlägt Dash zur Schmugglerstadt Mos Eisley. Nach einigen Diskussionen mit den übelsten Kreaturen kommt ihm zu Ohren, daß Jabba the Hutt eine Gang anheuert hat, um Luke Skywalker auszuschalten. Um dies zu verhindern, leiht sich Dash kurzerhand einen der Swooper, um die Gang in rasanten Hetzjagden von Ihrem Vorhaben abzuhalten. Doch der Weg durch die Stadt erweist sich als äußerst kompliziert und die Gang scheint in der absoluten Überzahl zu sein. Kann Dash die Gang aufhalten, bevor sie Luke erreicht?

VII. GEHEIMNIS DES IMPERIALEN FRACHTERS

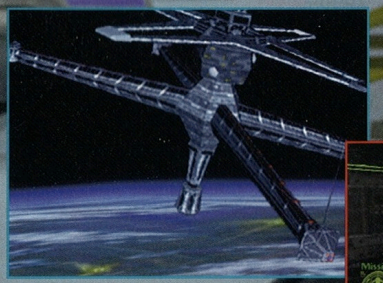
Auf Mos Eisley trifft Dash letztendlich wohlbehalten auf Luke Skywalker. Er berichtet Luke, daß Leia auf dem Weg ist, herauszufinden, wer nach seinem Leben trachtet. Luke wiederum weiß von geheimen imperialen Plänen zu berichten, die sich auf einem Frachter befinden sollen. An diese Pläne heranzukommen, scheint kein Problem zu sein. Wenn nicht der Frachter mit imperialen Sturmtruppen besetzt wäre...

VIII. DIE ABWASSERKANÄLE DER IMPERIALEN STADT

Die Lage spitzt sich langsam zu! Die gefundenen Pläne berichten von einem neuen Todesstern, der dem Imperium zu ungeahnter Macht verhilft. Während die restlichen Rebellen damit beschäftigt sind, die Pläne weiter zu dekodieren, muß sich Dash allein auf den Weg machen, um durch die Unterwasserkanäle in den Palast von Xizor einzudringen. In den Gewässern der Abwasserkänale lauern jedoch einige ungeahnte Gefahren.

IX. XIZORS PALAST

Wie sich mittlerweile herausgestellt hat, ist die imperiale Raumstation durch Verstrebungen mit dem Palast von Xizor verbunden. Dash hat nun die Aufgabe, Sprengsätze an den Verstrebungen anzubringen, um so die Verbindung der Raumstation zum Boden zu lösen. Ihm ist jedoch klar, daß das Vorhaben nicht so einfach werden würde, da Xizors Palast äußerst streng bewacht ist. Die dunklen Windungen der Festung verbergen so manche unangenehme Überraschung!



X. SCHLACHT UM DIE KAMPFSTATION

Die Zeit der letzten Entscheidung naht! Das Zünden der Sprengsätze löste die Raumstation vom Planeten ab. Da die Outrider als zuverlässiges und manövrierstarkes Schiff bekannt ist, hat man Dash dazu auserkoren, sich der Raumstation persönlich anzunehmen. Wird es ihm gelingen, das Schutzschild zu durchbrechen und in das Innere des Kampfkolosses vorzudringen? Das Ende liegt in Eurer Hand! Doch denkt immer daran - die Macht ist mit Euch!

WAVE RACE

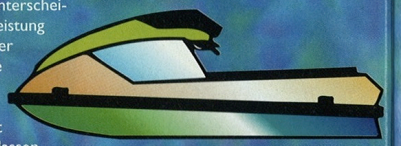
You've got the power!

Wer von Wave Race 64 nicht genug bekommen kann und auch unterwegs nicht auf die spektakuläre Jet Ski-Action verzichten will, für den haben wir eine gute Nachricht. Auch auf dem (Super) Game Boy kann jetzt die wilde Hatz durch die peitschenden Wellen beginnen. Wave Race entführt Euch zunächst auf die Bahamas, wo Ihr an den Rennen um die nationale Meisterschaft teilnehmen werdet. Kein Kinderspiel, denn an der Spitze ist nur Platz für einen... [mp]

Wenn Ihr erst einmal den Sound der bulligen Motoren der Jet Skis hört, wird Euch klar, daß es sich bei diesem Spiel um eine PS-starke Angelegenheit handelt. Die Meisterschaften werden in verschiedenen Klassen veranstaltet.

550 ccm

Unterscheidungskriterium ist dabei die Motorleistung der Jet Skis. Es werden Rennen in der 550ccm-, 650ccm- und 800ccm-Klasse gefahren. Anfänger können Ihr Glück zunächst in der kleinsten Klasse probieren. Zwar sind die Jet Skis dort noch etwas langsamer, sie lassen sich aber auch um einiges leichter steuern. Und das kann für die ersten Fahrversuche in der rauhen Brandung ein unschätzbarer Vorteil sein.

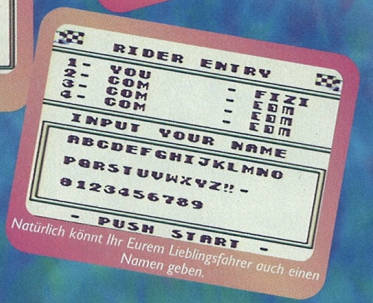


650 ccm

800 ccm

Im Circuit- und im Slalom-Modus stehen jeweils drei Motorklassen zur Auswahl.

Runde für Runde werdet Ihr im Practice-Modus Eure Zeiten verbessern.



Natürlich könnt Ihr Eurem Lieblingsfahrer auch einen Namen geben.

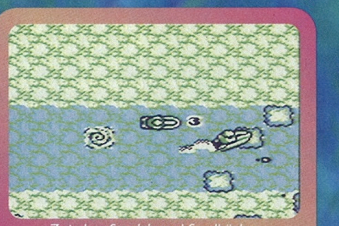
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Circuit oder Slalom?

Wenn Ihr im Practice-Modus gelernt habt, Euren Jet Ski sicher durch die Wogen zu steuern und Euch nach der großen Herausforderung sehnt, dann habt Ihr zunächst einmal die Qual der Wahl. Circuit oder Slalom? So lautet die Frage. Aber selbstverständlich wollen wir Euch Eure Entscheidung ein wenig erleichtern und die beiden Alternativen etwas näher vorstellen.

In den Kurven kann es machmal ganz schön eng werden.

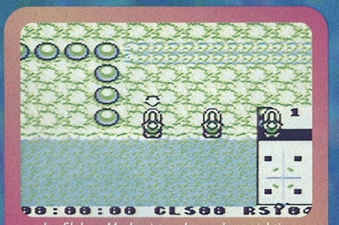
Auf dem Weg an die Spitze! Der Erstplazierte ist bereits in Sichtweite



Zwischen Strudeln und Sandbänken ist volle Konzentration gefragt.

Im ***Circuit-Modus*** nehmt Ihr an den heißen Races um die Meisterschaft teil. Die Zahl der zu fahrenden Rennen hängt dabei von der ausgewählten Motorklasse ab. Nach dem letzten Rennen wird dann abgerechnet. Derjenige Fahrer, der aus allen Rennen die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Champion. Dabei erhält der Sieger eines Rennens fünf Punkte, der Zweite wird mit drei Punkten belohnt, als Drittplazierter ergattert Ihr Euch zwei Punkte und auch für den Vierten und damit Letzten gibt es noch ein Trostpünktchen.

Allerdings dürft Ihr dabei das Zeitlimit nicht überschreiten, denn sonst steht Ihr nach dem Rennen ganz mit leeren Händen da.



Im Slalom-Modus ist es besonders wichtig, einen guten Start zu erwischen.

Super! Diese Linie hat noch kein anderer Fahrer überquert.

Der ***Slalom-Modus*** ist etwas für die eleganten Techniker unter Euch. In jedem Kurs gilt es eine bestimmte Anzahl an Toren zu durchfahren. Dabei seid Ihr aber nicht auf eine bestimmte Streckenführung festgelegt, sondern könnt die Tore in einer beliebigen Reihenfolge befahren. Doch Punkte gibt es nur, wenn Ihr das Slalomtor als Erster durchfahrt. Ist einer der anderen Fahrer flotter und hat die Linie zwischen den beiden Fahnen bereits überfahren, müßt Ihr Euch schleunigst auf die Suche nach einem anderen Tor machen.

Auch in diesem Modus wird derjenige zum Sieger gekürt, der nach Abschluß aller Rennen die meisten Punkte gesammelt hat.

FIRST LOOK

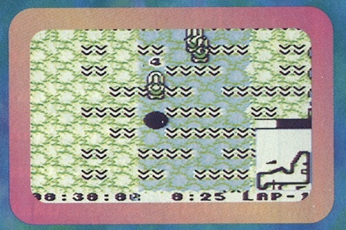
FIRST LOOK INFO

Wave Race liegt voll im Trend! Das beweist auch dieses Spiel, das satte Renn-Action auf Euren (Super) Game Boy und den Game Boy Pocket zaubert. Nicht nur Wasserratten werden an diesem Spiel ihre Freude haben. Im Multi-Player-Modus können bis zu vier Spieler durch die Wellen flitzen und um die Meisterschaft wetteifern. Natürlich werden auf den einzelnen Kursen Eure hart erkämpften Bestzeiten gespeichert.

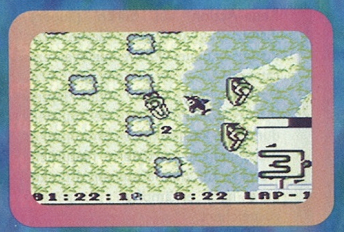
Wieder einmal haben wir keine Mühen gescheut und für Euch zwei Farbcodes herausgesucht, mit denen Ihr auf dem Super Game Boy das Spiel noch farbiger gestalten könnt. Wenn Ihr den Farbcode 0051-3507-3248 eingebt, flitzt Ihr durch blaues Wasser und eine ansonsten grüne Umgebung. Wer auf Sonnenuntergangsstimmung steht, sollte den Farbcode 1962-8119-2242 ausprobieren. Hier präsentiert sich die Wasserlandschaft in leuchtenden Rot- und Orangetönen.

Die hohe Schule der Fahrkunst

Wer denkt, er könnte bei WAVE RACE einfach so drauflosflitzen, der hat sich schwer getäuscht. Denn am Ende des Rennens hat nur derjenige die Nase vorne, der über ausgereifte technische Fähigkeiten verfügt. In der Standardbelegung des Game Boys könnt Ihr mit dem B-Knopf tüchtig Gas geben. Aber wer immer mit Vollgas fährt, der schubbert leicht an so mancher Boje vorbei. Ein besonderes Feature bietet der A-Knopf. Wenn Ihr diesen Knopf drückt, dann setzt Ihr den Turbo-Jet ein. Allerdings müßt Ihr darauf achten, daß der Balken Eurer Turbo-Jet-Anzeige nicht ganz verschwunden ist, denn sonst ist es nämlich Essig mit der Turbo-Kraft. Aber wenn Ihr Euch dieses Special Feature während des Rennens gut einteilt, dann steht Euch auch für den wichtigen Schlußspurt noch ausreichend Turbo-Power zur Verfügung.



Dank Turbo-Power macht unser Fahrer einen riesigen Satz und ist dabei, das Feld von hinten aufzurollen.



Die Turbo-Anzeige seht Ihr über der Karte des Kurses in der rechten unteren Ecke. Auch einer der freundlichen Delphine ist gut zu erkennen.

Von Bojen, Barrieren, Sandbänken und der Strömung

Das lachenden Gesicht zeigt an, daß Ihr an der Boje korrekt vorbeigeflitzt seid.

Wenn Ihr im Circuit-Modus eine der Streckenbojen korrekt passiert, dann erscheint auf der Boje ein lachendes Gesicht. Problematisch wird das Ganze nur, wenn nach einer Boje ein Pfeil vor dem Jet Ski auftaucht. Dann habt Ihr nämlich die Boje verpaßt und müßt umkehren, um es beim zweiten Versuch besser zu machen. Die Torbojen im Slalom-Modus haben wir ja bereits beschrieben. Ihr müßt dort immer zwischen den beiden Bojen durchfahren, um möglicherweise (wenn vor Euch noch niemand dort war) einen Punkt zu kassieren.

Um Euch die ganze Sache nicht allzu leicht zu machen, haben die Streckendesigner natürlich immer wieder kleine Hindernisse eingestreut. So wird Euer Jet Ski ziemlich abrupt gebremst, wenn Ihr über eine der Sandbänke hinwegflitzen wollt.

Wer in einen Wasserwirbel gerät, wird wahllos herumgewirbelt und wird danach Schwierigkeiten haben, gleich wieder den optimalen Kurs zu finden. Die besonders gekennzeichneten Wellen zeigen Euch schließlich an, in welche Richtung die Strömung fließt.

Die Strömung kann manchmal ordentliche Ausmaße annehmen und Euch ein Stück weit vom Kurs abbringen. Es soll schon vorgekommen sein, daß man aufgrund widriger Strömungsverhältnisse eine Boje verpaßt hat.

Hütet Euch vor den seichten Stellen im Wasser.

Diese Wirbel können Euch ganz schön aus der Ruhe bringen.

Mit Turbo-Power kann Euch die Strömung nicht soviel anhaben.

Freundliche Gesellen

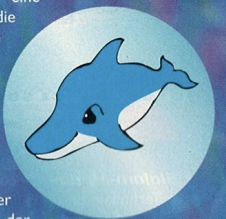
Im Circuit-Modus seid Ihr trotz der beschriebenen Unannehmlichkeiten nicht ganz auf Euch alleine gestellt. Im Wasser tummeln sich ab und zu zwei freundliche Gesellen, die Euch ihre treuen Dienste erweisen.

Der Tintenfisch ist ein besonders netter Meeresbewohner. Wenn Ihr ihn mit Eurem Jet Ski berührt, fängt Euer Wassergefährt an zu blinken. Das tut es dann für eine bestimmte Zeit, die Ihr gut nutzen solltet. Im blinkenden Zustand könnt Ihr nämlich anderen Booten, die Ihr berührt, einen Teil ihrer Turbokraft stibitzen.

Geniale Sache, oder?

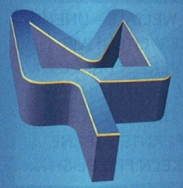
So ein Tintenfisch ist wirklich ein netter Kumpel.

Doch auch der fröhliche Delphin kann sich als äußerst nützlich erweisen. Wenn Ihr ihn berührt, blinkt Euer Jet Ski ebenfalls, aber mit einem anderen Effekt. Ihr habt dann für eine gewisse Zeit die volle Kontrolle über den Jet Ski, er bricht in den Kurven nicht aus, und läßt sich wie auf Schienen steuern. Ein anderer positiver Nebeneffekt ist der, daß in dieser Zeit auch Hindernisse keine Wirkung besitzen. Ihr könnt einfach so über sie hinwegflitzen.



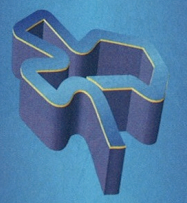
Der Delphin macht das Rennen für Euch zu einer lockeren Angelegenheit.

Auf dem Jet Ski um die Welt

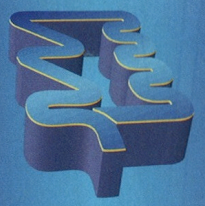


BAHAMAS

HAWAII

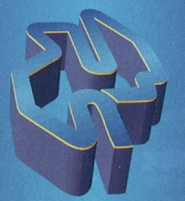


KORSIKA

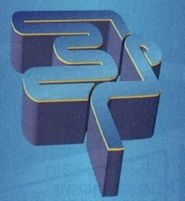


RIO

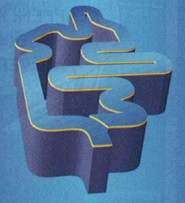
Die Rennen um die Meisterschaft führen Euch um den gesamten Globus. Wie bereits erwähnt, startet der Circuit auf den Bahamas, um dann auf den wunderbaren Hawaii-Inseln (die unser Redakteur Marcus Menold gerade bereist hat) fortgesetzt zu werden. Die einzige europäische Station ist Korsika, danach geht die Reise weiter in das ferne Rio de Janeiro. Nach den Abstechern nach Sydney und Miami findet ein Rennen auf den Fiji-Inseln statt. Das letzte und vielleicht entscheidende Race wird dann auf der Insel Bali ausgetragen. Wie Ihr an den nebenstehenden Skizzen erkennen könnt, werden die Kurse mit zunehmender Dauer des Circuit immer anspruchsvoller und kniffliger. Aber da Ihr ja von Rennen zu Rennen bessere Fahrer werdet, könnt Ihr bestimmt auch auf den anspruchsvollen Kursen Eure Widersacher im Zaum halten. Die Rennen im Slalom-Modus werden übrigens an den gleichen Orten gefahren, jedoch sind die Kurse komplett anders aufgebaut. Für Abwechslung ist also auf alle Fälle gesorgt.



SYDNEY



MIAMI



FIJI

BALI

ERSTE HILFE

Sicher wird es eine zeitlang dauern, bis Ihr die Jet Skis der verschiedenen Motorklassen voll im Griff habt. Um Euch die Zeit des Lernens ein wenig zu verkürzen, wollen wir Euch einige wertvolle Tips nicht vorenthalten.

Circuit

1. Sollte Euch die PS-Power Eures Gefährts einmal zu weit von der Ideallinie abbringen, dann nehmt das Gas weg, um wieder volle Kontrolle zu haben. Um anschließend wieder schnell zu beschleunigen, ist es ratsam, den Turbo-Jet einzusetzen.

2. Merkt Euch die Position des Tintenfisches und des Delphins, wenn Ihr einmal aus Versehen an ihnen vorbeigeflitzt seid. In der nächsten Runde seid Ihr dann sicher schlauer.

3. Ihr setzt den Turbo-Jet optimal ein, wenn Ihr aus einer Kurve herausfahrt. Damit verhindert Ihr, daß Euer Jet Ski zu stark driftet. Mit etwas Übung bleibt Ihr so immer der Ideallinie treu.

Slalom

1. Die Sprungschanzen sind geradezu in idealer Weise dazu geeignet, die hinderlichen Barrieren zu überqueren.

2. Es hat wenig Sinn, den anderen Booten hinterherzufahren. Nur tote Fische schwimmen mit dem Strom! Wähle Deinen eigenen Weg, um die meisten Punkte zu hamstern.

3. Wenn Du den Turbo-Jet einsetzt, während Du auf einer Sprungschanze bist, kannst Du riesige Sprünge machen.

Wenn Ihr unsere Tips beherzigt, wird Euch dieses Schicksal nicht oft blühen.

DIE JAGD NACH DEM NINTENDO 64

– KRAWALL IM ALL –

DAS WELTALL – UNENDLICHE WEITEN! WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1997. STILL RUHT DER KOSMOS, WEIT ENTFERNTE STERNE FUNKELN FRIEDLICH...

PLÖTZLICH ERTÖNT AUS DER TIEFE DES ALLS EIN SELTSAMER LÄRM UND GLEISSENDES LICHT ERHELLT DEN RAUM.

OFFIZIER LUIGI AN KOMMANDANT MARIO: PLANET TERRA LIEGT GLEICH HINTER DER NÄCHSTEN MILCHSTRASSE.

COOLE SACHE. UND LOS GEHT'S!

LICHTJAHRE SIND WIR SCHON AUF DER SUCHE NACH DIESEM MYSTERIÖSEN RAUMSCHIFF...

... DIESMAL MUSS ES EINFACH KLAPPEN. ALLE SENSOREN SCHLAGEN WIE VERRÜCKT AUS.

JA, ICH KANN ES FÖRMLICH SPÜREN. ICH BIN SO AUFGEREGT!

FESTHALTEN! JETZT KOMMT DER ENDSPURT.

KAUM SIND DIE BEIDEN HELDEN IN DIE ERDATMOSPHÄRE EINGEDRUNGEN, DURCHBRICHT EIN WEITERES RAUMSCHIFF DIE STILLE DES ALLS.

HA! WIR WERDEN DIE ERSTEN SEIN, DIE SICH DIESES LEGENDÄRE RAUMSCHIFF UNTER DEN NAGEL REISSEN. NICHT WAHR, ALTER KUMPEL?

UND OB! MIT DIESER WUNDERMASCHINE WERDEN WIR DAS GESAMTE UNIVERSUM BEHERRSCHEN.

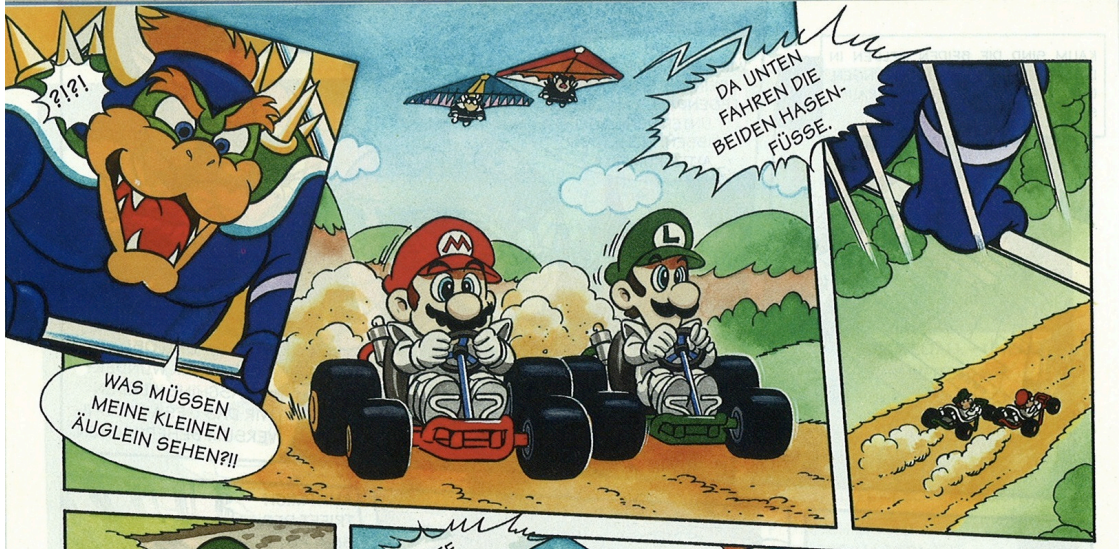
DIESE GEGEND IST MEHR ALS ÖDE. STINKLANGWEILIG!

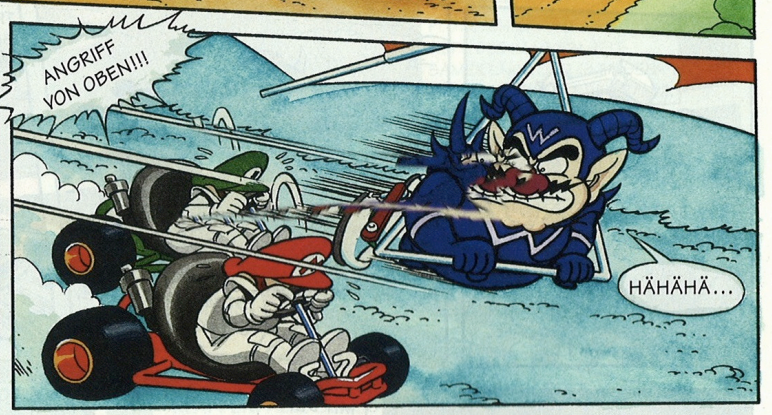
AHH! MICH TRIFFT DER SCHLAG!

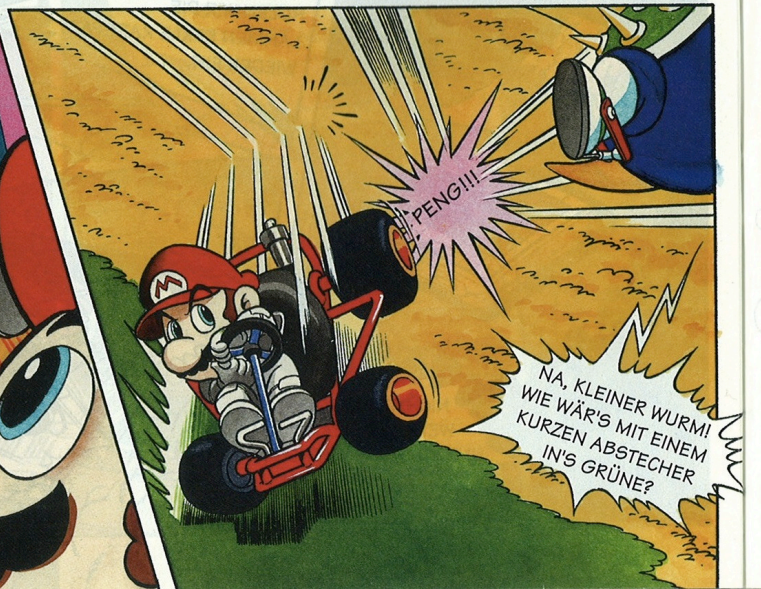
DIESE NICHTSNUTZIGEN WEICHEIER MARIO UND LUIGI SIND BEREITS GELANDET. NA WARTET!

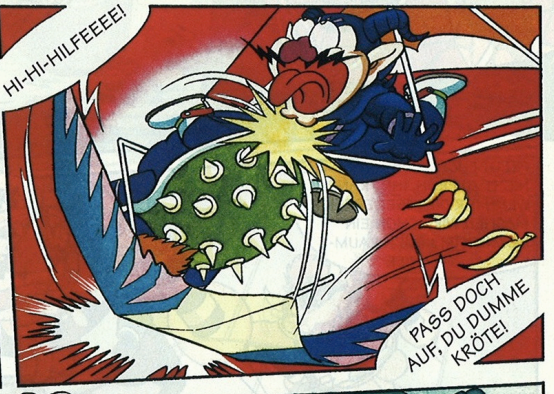
MIT DEN POWER-GLEITERN HOLEN WIR DIE LAHMEN KERLE RATZ-FATZ WIEDER EIN.

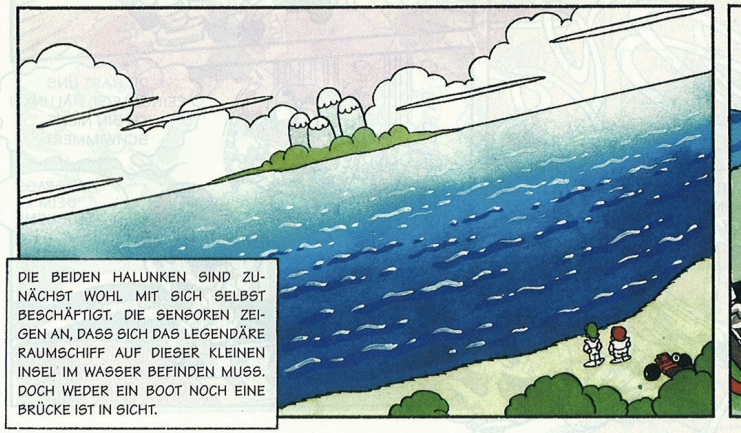
YIPPIIIEH! LUFTPOST!



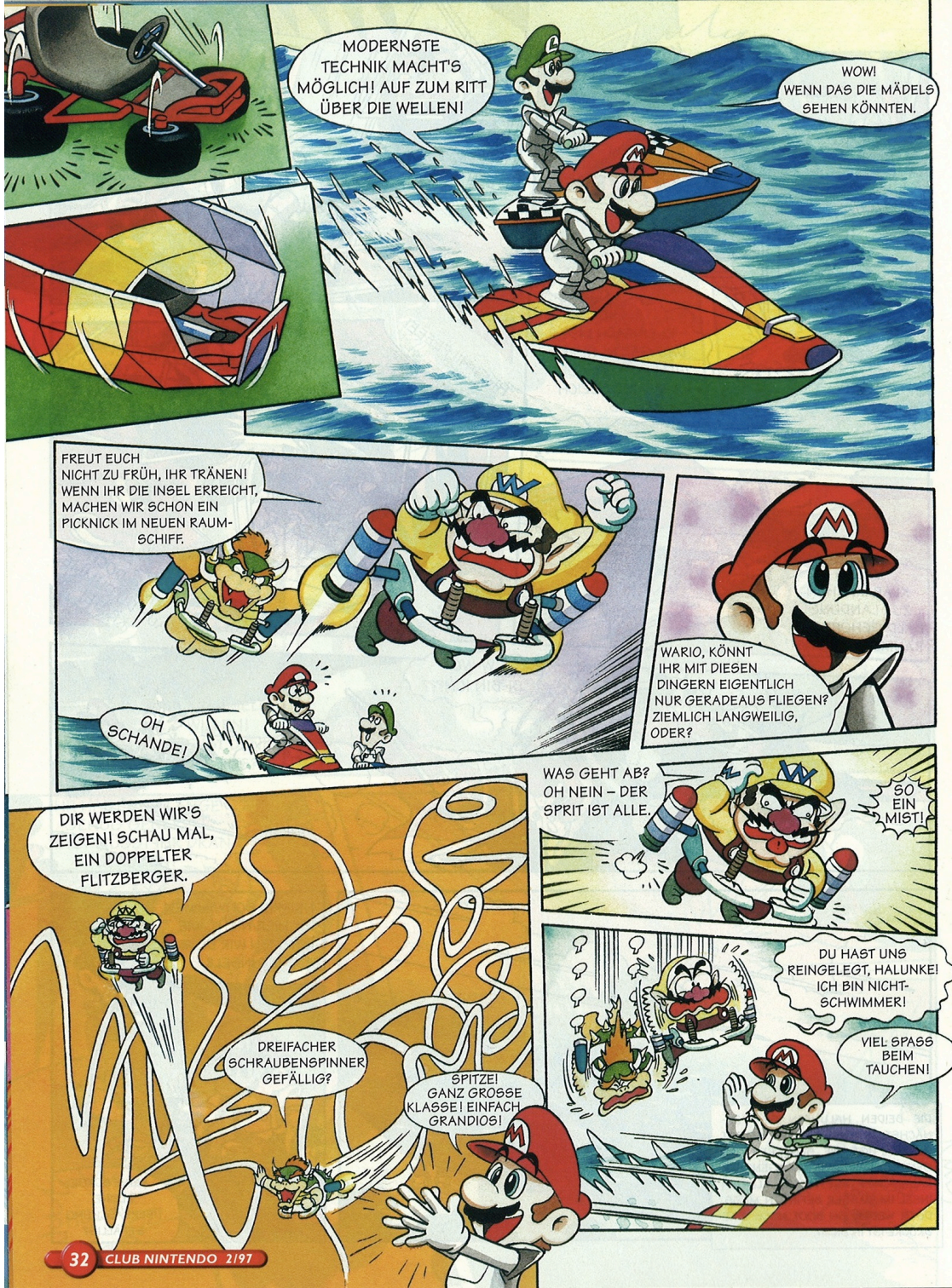








DIE BEIDEN HALUNKEN SIND ZUNÄCHST WOHL MIT SICH SELBST BESCHÄFTIGT. DIE SENSOREN ZEIGEN AN, DASS SICH DAS LEGENDÄRE RAUMSCHIFF AUF DIESER KLEINEN INSEL IM WASSER BEFINDEN MUSS. DOCH WEDER EIN BOOT NOCH EINE BRÜCKE IST IN SICHT.


MODERNSTE TECHNIK MACHT'S MÖGLICH! AUF ZUM RITT ÜBER DIE WELLEN!
WOW! WENN DAS DIE MÄDELS SEHEN KÖNNTEN.
FREUT EUCH NICHT ZU FRÜH, IHR TRÄNEN! WENN IHR DIE INSEL ERREICHT, MACHEN WIR SCHON EIN PICKNICK IM NEUEN RAUMSCHIFF.
OH SCHANDE!
WARIO, KÖNNT IHR MIT DIESEN DINGERN EIGENTLICH NUR GERADEAUS FLIEGEN? ZIEMLICH LANGWEILIG, ODER?
DIR WERDEN WIR'S ZEIGEN! SCHAU MAL, EIN DOPPELTER FLITZBERGER.
DREIFACHER SCHRAUBENSPINNER GEFÄLLIG?
SPITZE! GANZ GROSSE KLASSE! EINFACH GRANDIOS!
WAS GEHT AB? OH NEIN – DER SPRIT IST ALLE.
SO EIN MIST!
DU HAST UNS REINGELEGT, HALUNKE! ICH BIN NICHTSCHWIMMER!
VIEL SPASS BEIM TAUCHEN!

AUF DER INSEL ENTDECKEN MARIO UND LUIGI NACH KURZER SUCHE DAS ATEMBERAUBEND SCHÖNE RAUMSCHIFF, NACH DEM SIE SCHON SO LANGE GESUCHT HABEN. SIE KÖNNEN IHREN AUGEN KAUM TRAUEN.
IST ES NICHT WUNDERSCHÖN? UND WIR SIND DIE AUSERKORENEN, DIE ES BESITZEN DÜRFEN.
NIEMALS! SO LEICHT GEBEN WIR NICHT AUF. ES GEHÖRT UNS!
JETZT HABE ICH ABER GENUG VON DEN NERVENSÄGEN. UND HOPP!
HEUREKA! DIE FAHNE IST GEHISST UND DAS RAUMSCHIFF UNTER UNSERER KONTROLLE!
EIN HOCH AUF DIE RECHTMÄSSIGEN BESITZER DES NINTENDO64!!!
HURRA! JUCHEEE!
WOW! EINE TOLLE BEGRÜSSUNG! DA BLEIBT MIR DOCH GLATT DIE SPUCKE WEG.
WIR WUSSTEN, DASS IHR ES SCHAFFT!
LINK, KIRBY, DONKEY KONG & CO. FEIERN AUSGELASSEN DIE NEUE BESATZUNG DES MODERNSTEN RAUMSCHIFFS ALLER ZEITEN. SIE WINKEN UNSEREN HELDEN NOCH LANGE FRÖHLICH HINTERHER. WARIO UND BOWSER SCHAUEN DAGEGEN ETWAS BETRÜBT AUS DER WÄSCHE...

IT'S A ME AGAIN, MARIO!

SUPER MARIO 64™

In der letzten Ausgabe entführten wir Euch auf einen kleinen Schnupperkurs in die wunderbare Welt des dreidimensionalen Abenteuers. Da Ihr sicherlich von der Vielzahl von Marios Bewegungsmöglichkeiten begeistert seid, wollen wir Euch auch in dieser Ausgabe nicht länger auf die Folter spannen. Heute begleiten wir Euch durch die ersten aufregenden Kurse des ultimativen Mario-Abenteuers. Macht Euch einen kleinen Eindruck von den großen Aufgaben, die Ihr mit dem wohl bekanntesten Klempner der Welt bestreiten müßt. (mh)

Die wunderbare Welt der wunderbaren Welten...

Zeig mir, wo die Sternlein steh'n!

Bei Super Mario 64 gibt es in jedem der umfangreichen Leveln sieben der heißbegehrten Powersterne zu finden. Doch wer von Euch glaubt, all diese Sterne leicht erringen zu können, irrt sich gewaltig. Eine Menge kniffliger Aufgaben und spritziger Rätsel müssen geknackt werden, um alle 120 Sterne ausfindig zu machen.
Eines sei bereits verraten, zwei Powersterne in jedem Kurs sind jeweils auf die gleiche Art und Weise zu ergattern. Findet Ihr nämlich die acht versteckten roten und 100 gelbe Münzen, winkt Euch jeweils ein weiterer Powerstern. Nun verraten wir Euch, wie Ihr in den ersten drei Kursen die restlichen fünf Sterne finden könnt!

Bob-Ombs Bombenberg

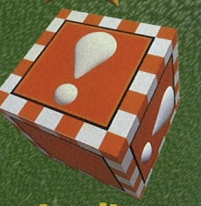
Grüne Wiesen, hohe Berge und laufende Bomben – so ähnlich sieht Marios erster Playground aus. Mit diesem Kurs beginnt der kleine Held mit der blauen Latzhose und der roten Mütze seine Jagd nach den Sternen. Doch ein Spaziergang im Grünen hat sich Mario wahrlich anders vorgestellt. Kaum hüpft er durch das erste Bild, muß er sein Können voll unter Beweis stellen.

Besiegt König Bob-Omb!

Kaum hat Mario ein wenig den ersten Kurs erkundet und sich den Berg emporgearbeitet, stößt er auch schon auf einen Endgegner. Der Riesenbombenkönig versteht überhaupt keinen Spaß und will die Herrschaft über die Bergspitze behaupten. Schnell nähert sich Mario der schwerfälligen Kugel von hinten und hebt sie mit einem Ruck in die Lüfte, um sie anschließend unsanft auf den Boden zu werfen. Wird dieser Vorgang dreimal wiederholt, explodiert der Bombenkönig und hinterläßt den ersten Powerstern.

Besiegt den schnellen Koopa!

Überrascht steht Mario beim zweiten Betreten dieses Kurses einem mächtig großen Koopa gegenüber. Dieser lädt zu einem Wettrennen ein – und schon geht's los! Über Stock und Stein führt die Hetzjagd auf die Spitze des Berges. Gibt Mario seinen Klempnerschuhen die Sporen und erreicht zuerst die Fahne auf der Bergspitze, gibt sich Koopa geschlagen und schenkt ihm als Belohnung den zweiten Powerstern.

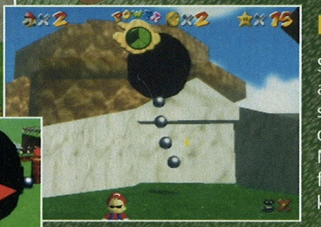


Fliegt zur schwebenden Insel!

Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Redet Ihr mit der rosa Bombe, die Euch zu Beginn des Kurses erwartet, öffnet sie die Eingänge sämtlicher Kanonen in dieser Welt. Nun könnt Ihr Mario quer durch das gesamte Gebiet schießen. Krabbelt Ihr in die Kanone, die sich auf der kleinen Erhöhung befindet, müßt Ihr Euch mit viel Geschick auf die schwebende Insel schießen lassen. In einer !-Box findet ihr dort den dritten Stern.

Durchfliegt alle Münzenringe!

Wieder einmal müßt Ihr Marios Flugkünste unter Beweis stellen und Euch mit der Kanone auf die schwebende Insel schießen. Steigt Ihr dort in die Kanone, seht Ihr am Himmel Ringe, die aus goldenen Münzen zusammengesetzt sind. Feuert Ihr Mario nun schnurstracks durch alle fünf Ringe, blitzt ein weiterer Stern auf. Dazu werdet Ihr aber sicherlich mehrere Versuche brauchen.



Befreit den Kettenhund!

Schlendert Mario in Richtung des Bergs, trifft er auf einen angebundenen Kettenhund, der zähnefletschend nach ihm schnappt. Nach genauerer Untersuchung stellt sich heraus, daß Bello an einem Pflock angebunden ist, den Ihr mit Marios Stampfattacke in den Boden rammen könnt. Endlich frei, verschwindet das bissige Hündchen und öffnet Euch kurzerhand das Tor zum nächsten Stern.

Wummps Wuchtwall

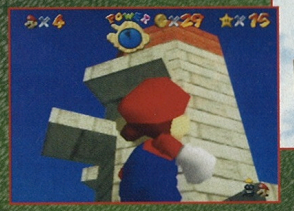
Auch der zweite Kurs birgt eine Menge Überraschungen für unseren Helden. Was sich Mario im ersten Kurs an Kletter- und Sprungkünsten angeeignet hat, muß er diesmal waghalsig unter Beweis stellen. Denn nun geht's ab in schwindelnde Höhen, vorbei an schlummernden Pflanzen, stampfenden Steinwänden und riesig blauen Klötzen mit grimmigen Gesichtern. Gerüchte erzählen auch von einem Vogel, mit dem Mario durch die Lüfte segeln kann. Ob Ihr ihn wohl findet?

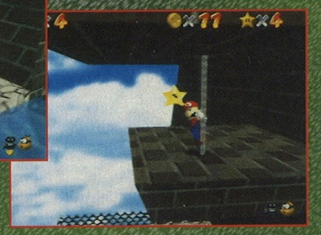
Besiegt König Wummp!

Mario ahnt schon Schlimmes, als er auf dem mühsamen Weg zur Spitze des Turms einige unfreundliche Steinwände trifft, die mit einem Satz auf ihn zuspringen. Als er schließlich den höchsten Punkt erreicht, traut er seinen Augen nicht – eine überdimensionale grimmige Steinwand erwartet ihn. Schnell weicht Mario der Steinwand aus, als diese droht, auf ihn zu fallen. Nun erkennt er auf deren Rücken ein Kreuz, auf dem er blitzartig ein Stampfattacke vollführt. Das schmeckt dem König überhaupt nicht. Mario muß diese Prozedur dreimal wiederholen, um König Wummp zu bezwingen. Ein Powerstern ist Euer Lohn.

Steigt auf die Bergfestung!

Nach dem ersten Schreck beschließt Mario, erneut auf die Erhöhung zu wandern und stellt erstaunt fest, daß in der Zwischenzeit heimliche Architekten am Werk waren. Wo zuvor König Wummp wütete, steht nun ein schmaler, aber hoher Turm. Der Neugier folgend und der Gefahr trotzend, entschließt er sich, auf dessen Spitze zu klettern. Mutig hüpft Mario nun von Plattform zu Plattform. Daß sich der anstrengende Weg gelohnt hat, zeigt der gelbe Stern, der dort glitzernd in der Luft schwebt.





Fliegt ins Blaue!

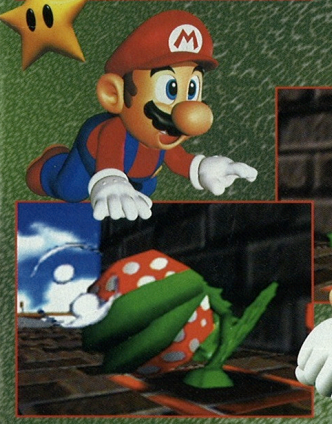
Da Ihr bislang noch nicht allzuviel von diesem Kurs gesehen habt, solltet Ihr das gesamte Gebiet ein wenig genauer erkunden. Auf Eurem Weg trefft Ihr erneut auf die freundliche rosa Kanonenkugel, die Euch zu einem Flug mit der Kanone einlädt. Dankend nehmt Ihr als wahre Abenteuerer an! Ein Blick aus der Kanone zeigt Euch eine Art Balkon an der Außenmauer des Kurses. Mit lautem Knall feuert die Kanone Mario an diesen Ort. Und was befindet sich dort? Na klar – ein neuer Powerstern!

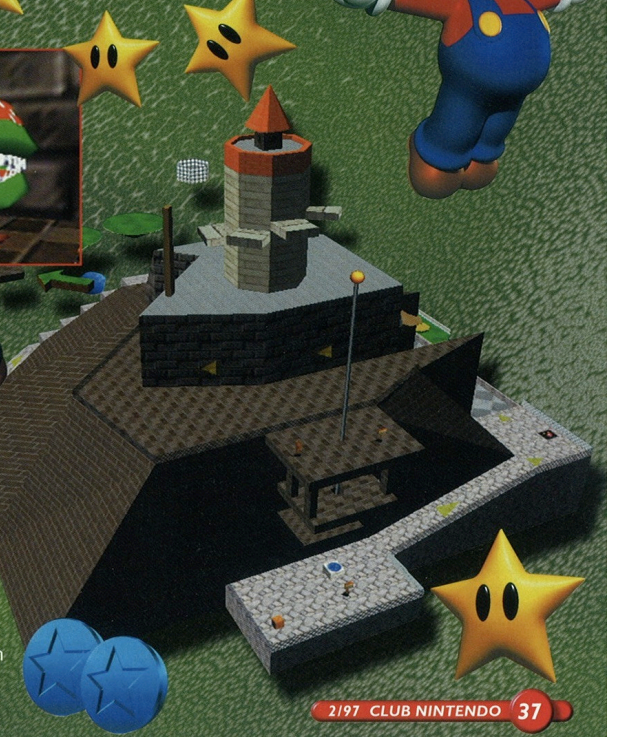
Weckt die Eule!

Langsam wird Mario neugierig, was es denn mit diesem mysteriösen Vogel auf sich hat. Als er versucht, auf den erstbesten Baum zu klettern, um die Gegend ein wenig von oben zu erkunden, flattert eine braune Eule aus den Wipfeln des Baumes. Mit gezieltem Sprung hüpft er zur Eule und hält sich an ihren Krallen fest. Und ab geht's in die Lüfte! Wenn es Euch schon vorher Kopfzerbrechen bereitet hat, wie Ihr an den schwebenden Käfig mit dem Powerstern kommen sollt, wird dieses Rätsel nun gelöst. Mit einem luftigen Flatterflug der Eule scheint dies kein Problem mehr zu sein.

Zerstört die Felswand!

Mario bereitet es viel Spaß, mit der Kanone durch die Lüfte zu reisen. Als er sein ursprüngliches Ziel jedoch verfehlt, knallt er aus Versehen an die Spitze einer Felswand. Zu seinem Entsetzen bricht die Kante in tausend Teile. Von dem Schreck erholt, wirft er nochmals einen vorsichtigen Blick nach oben. Dort, wo vorher die Kante der Mauer war, leuchtet ein glitzernder Stern in der Luft. Keine große Sache, diesen mit einem weiteren Schuß der Kanone zu ergattern.





Das Geheimnis der schlummernden Pflanzen

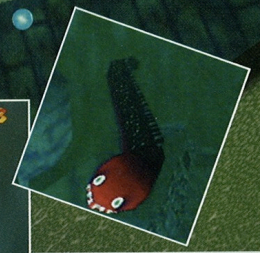
In diesem Kurs stoßt Ihr auf einige schnappwütige Pflänzchen, die zunächst friedlich vor sich hinschnarchen. Nähert man sich ihnen, werden sie zu ungemütlichen Zeitgenossen. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr diese jedoch überlisten. Nutzt die Fähigkeiten Eures analogen 3D-Joysticks und schleicht behutsam an das Grünzeug heran, um dessen Schlaf nicht zu stören. Seid Ihr nah genug, könnt Ihr die Pflanzen mit einem gezielten Uppercut aus den Wurzeln hauen. Sie hinterlassen blaue Münzen, die Ihr sicherlich gut gebrauchen könnt.

Piratenbucht Panik

Im dritten Kurs bekommt Mario ganz schön nasse Füße. Der Rettungsschwimmer erweist sich hier als besonders nützlich, um die dreidimensionale Unterwasserwelt zu erkunden. Tief Luft holend, taucht Ihr in die Tiefen des Sees und entdeckt ein altes, unheimliches Schiffswrack. Vergeßt hierbei nicht, von Zeit zu Zeit an die Wasseroberfläche zurückzukehren, sonst bleibt Euch im wahrsten Sinne des Wortes die Luft weg.

Taucht in das Schiffswrack!

Durch ein düsteres Loch an der Außenwand des Schiffes taucht Mario ins Innere des unheimlichen Wracks ein. Zuerst müßt Ihr aber den Aal aus dem Loch herauslocken. Ein Glück, daß sich im Schiffsraum ein Luftreservoir befindet, bei dem Ihr kräftig nachtanken könnt. Vier Kisten, die wohl ein Pirat bei der letzten Schlacht vergessen hat, solltet Ihr genauer unter die Lupe nehmen. Öffnet diese in der richtigen Reihenfolge, damit Luft in das verrottete, alte Wrack dringt. Nun könnt Ihr mit Mario eine !-Box erreichen, in der ein Powerstern sehnsüchtig auf Euch wartet.



Lockt den Aal Kano heraus!

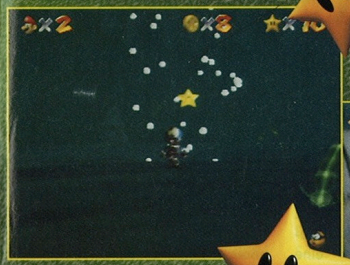
Betretet Ihr diese Wasserwelt zum zweiten Mal, werdet Ihr merken, daß das alte Schiffswrack inzwischen aufgetaucht ist. Nehmt den See nochmals genau unter die Lupe. In einem dunklen Loch hat sich der riesige Aal Kano verschanzt. Lockt Ihn aus seiner Behausung, indem Ihr nah an ihn heranschwimmt und dann schnell das Weite sucht. Und was entdeckt Ihr an Kanos Schwanzende, als dieser gemütlich seine Runden in dem See zieht? Einen weiterer Stern, den Ihr Euch nun mit gezielten Schwimmübungen ergattern müßt.

Taucht zur Schatzhöhle!

Ganz in der Nähe von Kanos Behausung führt ein Durchgang schnurstracks zu einer klammen Höhle, die kaum mit Licht durchflutet ist. Und schon wieder stoßt Ihr auf vier Schatzkisten. Nur wenn diese in der richtigen Reihenfolge geöffnet werden, könnt Ihr den wertvollen Schatz bergen. Haben Piraten schon damals Powersterne erobert und in Holzkisten versteckt?

Fliegt zu den Steinsäulen!

Alte Bekannte trifft man überall. Auch die rosa Kanonenkugel bleibt feuchten Kursen nicht fern. Sprecht mit Ihr, um anschließend viele Freiflüge mit der Kanonen-Airlines zu buchen. Es erweist sich aber als äußerst diffizil, die Spitze einer Steinsäule durch einen exakten Schuß zu erreichen. Doch wenn Euch dies gelingt, seid Ihr in der Lage, durch einen Handstandsprung den Absatz zu erreichen. Ein Powerstern winkt als Belohnung für unterdrückte Flugängste!

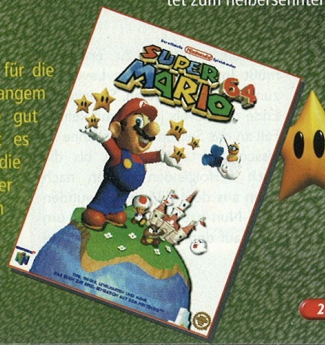


Lauft durch den Strudel!

Ganz in der Nähe des Durchganges zur Höhle sprudelt auf dem Grund des Sees ein Strudel vor sich hin. Aufmerksam wie Ihr seid, entdeckt Ihr am Fuße des Strudels einen funkelnden Stern. Jeder Versuch, diesen Stern zu erreichen, scheitert jedoch. Doch dann erinnert Ihr Euch an die grüne !-Box in der Unterwasserhöhle. Genau dort müßt Ihr nämlich zu einem glänzenden Mario-nator transformieren. Nehmt nun die Beine unter die Arme und sprintet zum heißersehnten Stern.

Des Rätsels Lösung...

Sucht Ihr verzweifelt nach den Schaltern für die Verwandlungsformen? Fehlen Euch trotz langem Suchen noch geheime Sterne? Um alle gut behüteten Geheimnisse aufzudecken, gibt es jetzt eine „Schatzkarte" für all diejenigen, die noch auf der Suche sind. Im brandheißen Super Mario 64 Spieleberater enthüllen wir Euch sämtliche Details, um jeden Winkel dieses Abenteuers kennenzulernen.



HOTLINE

Der heisse Draht für Club-Mitglieder:
0 60 26/94 09 40

1 Wie finde ich die verlorene Welt?

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble! SNES

Schnell genug um die Steine herumflitzen und der Vulkan erscheint!

Zu diesem versteckten Abschnitt hat der Bär Blunder auf der Oberwelt einen heißen Tip für Euch parat. Er erzählt Euch etwas über Steine im Wasser... Was er damit wohl genau meint?! Wir verraten es Euch! Die Stelle, von der er spricht, befindet sich rechts von der Insel „Mekanos" im Wasser. Fahrt mit dem Turbo-ski um diese vier Steine zweimal außenherum, ohne dabei irgendwo hängen zu bleiben. Ist Euch dies gelungen, versinken die Steine im Wasser und ein Vulkan taucht auf. Dabei handelt es sich um die verlorene Welt – „Krematoa".

Fünf neue Level warten in der verlorenen Welt auf neugierige Abenteurer!

2 Wo finde ich die Munition für die „Dicke Dora"?

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble! SNES

Lauft an dieser Stelle nach oben, um Blizzards verschneite Hütte zu finden.

Bevor Ihr Bazooka, dem Bären in der Welt „Mekanos", die Munition überbringen könnt, müßt Ihr zuerst den Bären Blizzard in der Welt „K3" aufsuchen. Um seine tief verschneite Hütte zu erreichen, begebt Ihr Euch zur Fahne des Abschnitts „Lemguins Frost-Flitzer" und drückt das Steuerkreuz nach oben. Dadurch lauft Ihr den verschneiten Weg hinauf und könnt mit Blizzard sprechen. Dieser händigt Euch ein Geschenk aus, das Ihr dem traurigen Bären Blue in die „Baboon Bucht" bringt. Nachdem er das Geschenk ausgepackt hat und den Inhalt – eine Bowlingkugel – sieht, schenkt er Euch diese. Bringt sie zu Bazooka und er kann die „Dicke Dora" endlich wieder einmal abfeuern.

Für den Bären wird die gute, alte Zeit wieder lebendig!

Dank der Munition könnt Ihr Euch zur schwebenden Insel schießen lassen.

3 Wo befindet sich im Abschnitt „Flotte Fluß-Flitzerei" die DK-Münze?

DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble! SNES

Nach diesem Sprung ist die Münze in greifbarer Nähe.

Um diese Münze zu erhalten, müßt Ihr zunächst das Level bis zum Ziel durchspielen. Springt am Ende des Levels jedoch auf keinen Fall an das Seil, um die Zielfahne zu hissen. Wartet so lange, bis die Euch verfolgenden Bienen nach oben aus dem Bild verschwunden sind. Nun habt Ihr freie Bahn, um Euch auf den Weg zur DK-Münze zu machen. Spielt dazu mit Kiddy und rennt nach links zurück. Seid Ihr am Wasser angelangt, müßt Ihr mit seinem Spezialsprung über die Wasseroberfläche hüpfen. Zur Erinnerung: Rollt Euch mit dem Y-Knopf aus vollem Lauf ins Wasser und drückt immer in dem Moment die Sprungtaste, in dem Kiddy die Wasseroberfläche berührt – haltet dabei den Y-Knopf gedrückt!!! Auf diese Art und Weise könnt Ihr zweimal über das Wasser hüpfen und landet schließlich links oben bei dem Wächter der heißbegehrten Münze.

4 Wie gelange ich in Luran zum Friedhof?

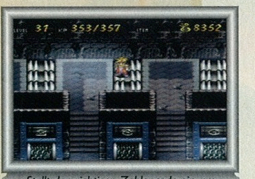
TERRANIGMA SNES

Nachdem Ihr Euch mit dem Karmesinschal und dem Sakralsiegel ausgerüstet habt, könnt Ihr Euch auf den Weg zum Friedhof begeben. Kennt Ihr noch die Stelle, an der ein Mann einen neuen Eingang in die Hauswand brechen wollte? – Nein? O.K., dann begebt Euch wieder in das Anfangsbild mit dem Brunnen zurück und lauft in Richtung Hotel. Sobald Ihr in das neue Bild wechselt, könnt Ihr zwei Zombies sehen, die nach unten zur Hauswand gehen. An dieser Stelle könnt Ihr ihnen folgen und somit den auf Seite 33 im Lufia-Spieleberater mit „N" gekennzeichneten Eingang betreten. Nun seid Ihr auf dem richtigen Weg zum Friedhof.

Lauft hier in die Hauswand.

Endlich am Friedhof angelangt.

5 Wie erreiche ich den Rubin in Schloß Torronia?


Stellt den richtigen Zahlencode ein, um die Kronleuchter nach unten zu bewegen.

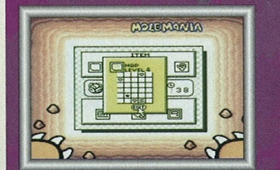
TERRANIGMA SNES

Begebt Euch zuerst in den auf Seite 42 des Terranigma-Spieleberaters beschriebenen Raum „G", um die Codenummer zu erfahren. Anschließend müßt Ihr den Raum „R" betreten, um die Jahreszahl richtig einzustellen. Geht dazu auf die Zahnräder und lauft nach oben gegen die Wand, um die einzelnen Zahlen zu verändern. Habt Ihr den Code korrekt eingestellt, bewegen sich die Kronleuchter nach unten. Lauft jetzt nach unten und stellt Euch auf den rechten Kronleuchter. Rennt dann nach rechts und drückt in dem Moment, in dem Ihr abspringt, das Steuerkreuz diagonal nach rechts unten. Nun prallt Ihr nicht gegen die Wand, sondern landet auf der Plattform, auf der sich auch der Rubin befindet. Habt Ihr ihn eingesammelt, müßt Ihr wieder diagonal nach oben springen. So kehrt Ihr gesund und munter auf den Kronleuchter zurück.

Springt schräg nach unten und Ihr landet auf der Plattform.

6 Wie erreiche ich in der vierten Welt die Bonusrunde?

MOLE MANIA GB



Der Stern auf der Karte zeigt Euch den Raum mit der Bonusrunde.

Der Raum mit der Bonusrunde ist nur auf eine einzige Art und Weise zu betreten, nämlich durch den Untergrund. Schaut auf Eure Karte und begebt Euch in den Raum, der oberhalb des Endgegners liegt. Grabt Euch in das Erdreich und buddelt Euch ganz rechts unten einen Raum nach rechts. Nun könnt Ihr dem vorgeschriebenen Weg im Untergrund bis zum Ende folgen und landet auf der Insel mit der Bonusrunde. Öffnet mit der Bombe den Durchgang, damit Ihr Euch in das Bonusspiel teleportieren lassen könnt. Auch hier wartet wieder der wilde Gärtner, der Euch beim Sammeln der Kohlköpfe behindern will.

Teleportiert Euch in den Bonusraum.

7 Wo finde ich den roten Schalterpalast?

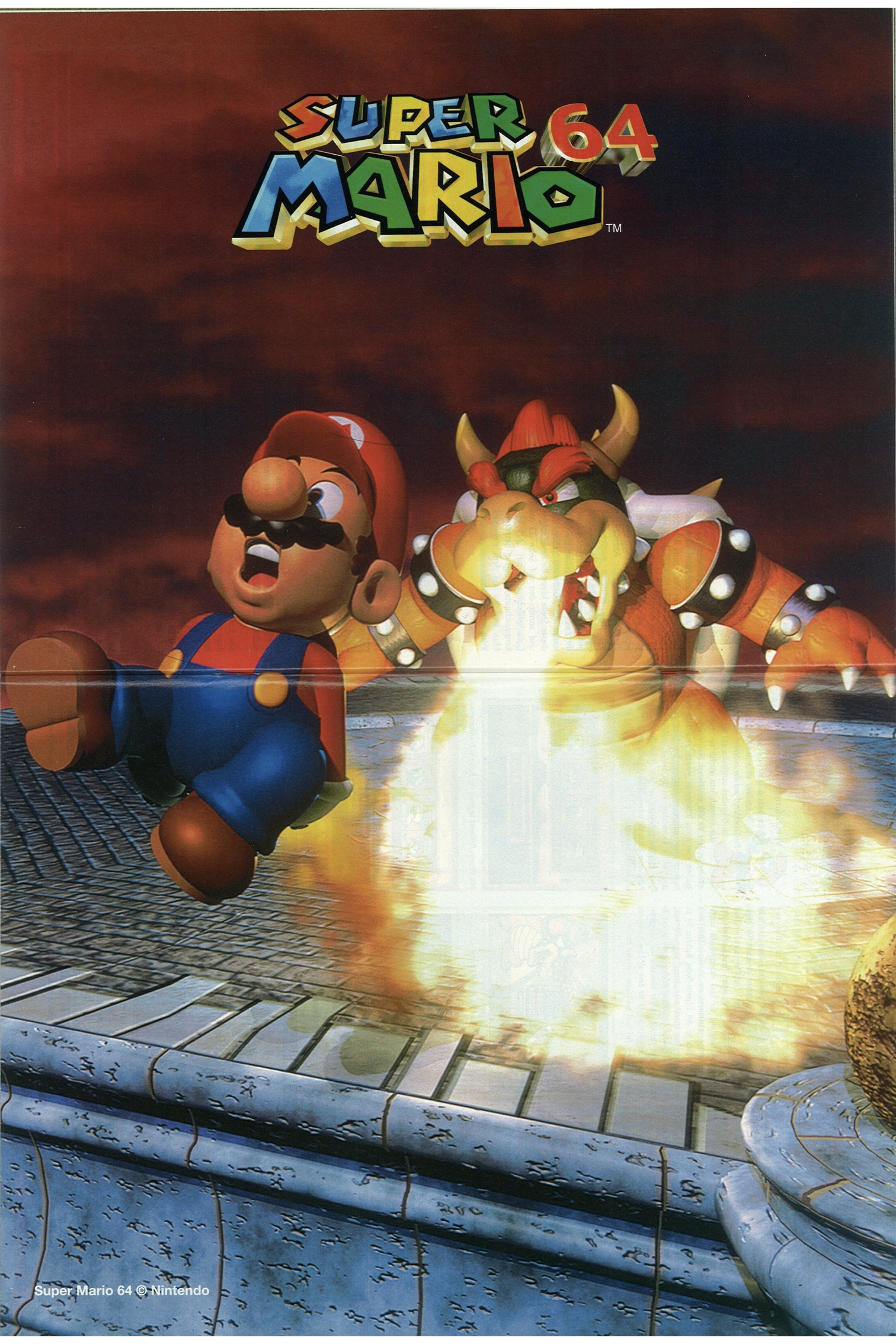
SUPER MARIO 64

Den roten Schalterpalast könnt Ihr erst betreten, wenn Ihr im Besitz von mindestens zehn Powersternen seid. Begebt Euch nun in den Eingangsraum des Schlosses und stellt Euch auf das Sonnensymbol am Boden, auf das nun Licht scheint. Verändert die Kameraeinstellung, so daß Mario sich umsehen kann und schaut nach oben in die Sonne. Ihr seid nun nicht nur kurzzeitig geblendet, sondern fliegt bereits mit der Federkappe ausgerüstet durch die Lüfte. Steuert jetzt den mittleren Turm an und landet mit dem Z-Knopf darauf. Stampft nun den überdimesionalen, roten Schalter in den Boden. Jetzt sind alle roten Blöcke in den Welten mit den nützlichen Federkappen gefüllt. Wir wünschen Euch einen guten Flug!!!!

Nach dem zehnten Stern fällt Licht in das Schloß.

Stellt Euch an diese Stelle und schaut in die Sonne.

Aktiviert den roten Schalter. Die Federkappe verleiht Euch Flügel!


SUPER MARIO 64™
Super Mario 64 © Nintendo

TRICK ZONE

N64 PILOTWINGS 64 — Kostenloser Treibstoff

Vorhang auf für die neue Dimension der Videospiele! Erstmals erblickt Ihr in der Trick Zone einen Tip für unser neues Konsolen-Flaggschiff. Dies ist natürlich nur der Anfang, weitere Lösungen und Cheats folgen! Bei unserem Einstieg mit PILOTWINGS 64 haben wir gleich einen tollen Trick parat, der Euch einen vollen Treibstofftank beschert. Auf der Insel „Little States", die eine Miniaturnachbildung der USA darstellt, könnt

Da vorne kann man bereits die Tankstelle sehen!

Ihr gratis tanken. Zunächst habt Ihr die Chance, im Südosten einen grandiosen Raketenstart mitzuerleben. Ausgehend von diesem Punkt fliegt Ihr entlang der Straße ins Landesinnere und entdeckt bald eine Brücke, die Euren Weg kreuzt. Landet auf der Straße (zwar kein offizieller Landeplatz, aber bei diesem Spiel problemlos möglich) und fliegt auf der linken Seite zwischen den Gebäuden entlang. Automatisch wird Euer Tank aufgefüllt und die Expedition kann weitergehen. Entdeckt Ihr noch weitere Möglichkeiten zum Tanken?

Für den Rocketbelt müßt Ihr bereits die Pilotenlizenz innehaben.

Paßwörter gefällig?

Tim in Tibet GB

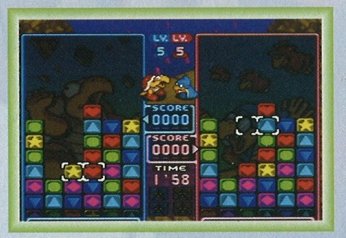
Aus unzähligen Comic-Abenteuern ist der Reporter Tim mit seinem niedlichen Hund Struppi ja bestens bekannt. Doch im Gegensatz zu dem gemütlichen Schmökern eines seiner Comics ist bei diesem Game Boy-Abenteuer wirklich Action angesagt. Da muß jeder Spieler vollen Einsatz zeigen und seine Daumenfähigkeiten unter Beweis stellen. Als kleine Hilfestellung haben wir nachstehend die Paßwörter des Spiels abgedruckt.

5. Level	**Mittelgebirge:**	**41523**
10. Level	**Die Höhle:**	**23514**

TETRIS ATTACK SNES — Spielt als Bowser

Bei TETRIS ATTACK sind heiße Matches garantiert. Ob gegen den Computer oder im Duell mit einem Freund, immer sind die Herausforderung und der Spaß riesengroß. Als zusätzliche Bereicherung präsentieren wir an dieser Stelle noch einen netten Trick für den 2-Spieler-Modus. Nachdem Ihr als Spiel entweder „Time Attack" oder „Versus" ausgewählt habt, drückt Ihr auf beiden Controllern gleichzeitig die L- und R-Tasten. Dadurch tauchen an der Unterseite der Charakterauswahl die Endgegner auf, die Ihr dann als Eure Spielfiguren auswählen könnt. Viel Spaß bei Eurem nächsten Match!

3–2–1 und ab geht die Post!

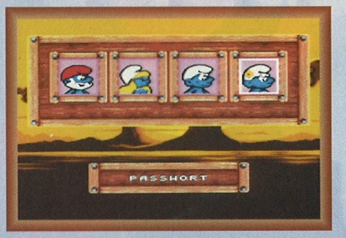


Möge der Bessere gewinnen!

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT SNES — Verschlumpft doch mal!

Ihr kennt ja sicher schon die Geschichte. In DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT ist dem Neugierschlumpf und der reizenden Schlumpfine das Mißgeschick unterlaufen, daß der Zauberstab zerbrach. Jetzt wurden sie in die verschiedensten Teile der Welt verschlumpft. Was zu Beginn den Anschein einer netten Urlaubsreise erweckte, entwickelte sich rasch zu einem aufregenden Abenteuer. Zum Glück gibt es aber gewiefte Nintendofans, die den beiden Schlümpfen mit ihren erspielten Paßwörtern zur Seite stehen. Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr unsere beiden Freunde auf ihrer Reise um die Welt begleiten:

Mit diesem Paßwort beginnt die Reise in Nordamerika.



Nun aber schnell ran an den Controller! Schlumpft Euch!

Vincent Bringel, Bad Zwischenahn

STREET FIGHTER ALPHA 2 SNES — Hallo, Ihr Kampfsportfreunde!

Sicherlich seid Ihr momentan auch gerade dabei, im neuesten Teil der STREET FIGHTER-Serie heiße Wettkämpfe auszutragen. Schließlich wollt Ihr ja erfahren, wer der wahre Meister des Kampfsports ist. Die sage und schreibe 18 Kämpfer, die bei STREET FIGHTER ALPHA 2 gegeneinander antreten, bieten Euch ja eine riesige Auswahl. Da ist es gar nicht so leicht, den Lieblingskämpfer oder die Lieblingskämpferin auszusuchen. Wem das noch nicht genug ist, der kann vor dem Turnier für seine Spielfigur aus zwei verschiedenen Outfits wählen, je nachdem welche Taste man im Auswahlmenü drückt. Doch das habt Ihr sicherlich schon herausgefunden, oder? Habt Ihr eher Gefallen an Chun-Li's altbekanntem Kostüm gefunden, dann könnt Ihr mit folgendem Trick mit der Original-Chun Li antreten: Wählt im Spielerauswahlmenü Chun Li aus, drückt Select und haltet den Knopf gedrückt. Betätigt danach die Start-Taste. Je nachdem, ob Ihr anschließend den Y- oder den B-Knopf drückt, erscheint Eure Kämpferin im bekannten blauen oder im rosafarbenen Dress. Na, wie gefällt sie Euch?

Stefanie Gillich, Gräfelfurt

Chun Li erscheint im alten und neuen Gewand.

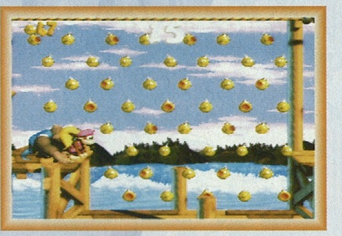
DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG'S Double Trouble! SNES — Hallo Affenfreunde!

Sollte es Euch noch nicht gelungen sein, alle Geheimnisse des neuesten Kong-Abenteuers zu lüften, werdet Ihr Euch über folgende Tastenkombinationen sicherlich freuen. Wie bitte, Ihr habt das Spiel bereits erfolgreich beendet und seid momentan mit einem anderen Spiel beschäftigt? Dann wird Euch dieser Trick umgehend dazu veranlassen, die Kassette wieder zum Vorschein zu bringen: Begebt Euch in den Auswahlbildschirm, wählt einen Speicherstand aus und gebt mit den L- und R-Tasten die Kombination L RR L RR LR LR ein. Wenn Euch das gelungen ist, werdet Ihr feststellen, daß Ihr bei dem Speicherstand einen neuen Namen eingeben könnt. Wenn Ihr nun einen speziellen Namen eintragt, werdet Ihr die tollsten Überraschungen erleben. Probiert doch mal die folgenden Namen aus:

MUSIC: Soundmenü mit allen Melodien zur Auswahl.
MERRY: Weihnachtliche Stimmung in den Bonusräumen.
LIVES: 50 Leben-Trick.
COLOR: Dixie und Kiddy haben sich neue Klamotten besorgt.
ASAVE: Spiel speichert automatisch nach jedem Level.

Na, welcher heiße Dschungelrhythmus gefällt Euch am besten?

Nun hat der Oberschurke KAOS nichts mehr zu lachen!



Die Zeit bis Weihnachten vergeht manchmal schneller, als man denkt.

Kiddy hat einen neuen Strampelanzug herausgekramt und auch Dixie sieht irgendwie verändert aus!

TERRANIGMA SNES

Eine sprechende Mülltonne?

Mülltonne an, die dort einsam und verlassen herumsteht. Siehe – oder höre?!?! – da, eine Stimme ertönt und bittet Euch um Hilfe. Entschließt Euch mutig dazu, den Gefangenen zu befreien. Ihr landet in einem Raum, in dem ein Geist herumfliegt, den Ihr besiegen müßt. Ist dies gelungen, steht auf dem vorher leeren Grundstück ein großes Gebäude mit der Aufschrift „Quintet". Betretet es und sprecht mit allen Leuten, um etwas Näheres über sie zu erfahren. Viel Spaß beim Ausprobieren des Tricks wünscht Euch Euer

Alfred Sauter aus Tettnang

Neotokio im Wachstum

Auch bei diesem Spiel ließen es sich die Programmierer nicht nehmen, einige witzige Überraschungen einzubauen. Allerdings solltet Ihr diesen Trick nicht zu spät ausprobieren. Er funktioniert nämlich nicht mehr, wenn Neotokio von Beruga zerstört wurde! Euch ist bestimmt schon die Grasfläche im oberen Teil der Stadt aufgefallen. Davor steht ein Mädchen, das Euch auf dieses Grundstück aufmerksam macht. Lauft von ihr aus nach rechts oben und sprecht die

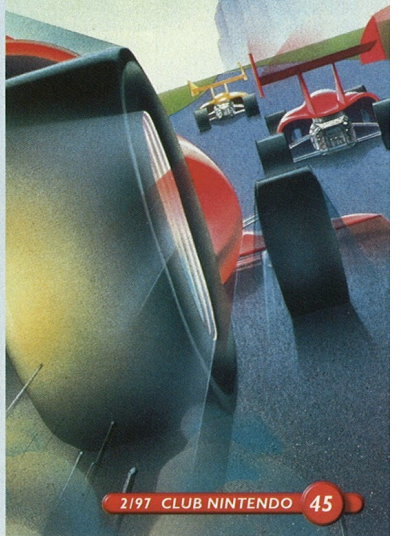
Die Bewohner dieses Hauses haben allerhand zu erzählen!

KLASSIK-TIP GB — F-1 RACE™

Ordentlicher Extraschub

Alle begeisterten Formel 1-Fans können bei diesem Spiel so richtig Gas geben. Zur Auswahl stehen zwei Rennfahrzeuge, die sich durch abweichende Werte in der Höchstgeschwindigkeit, Nitro-Vorrat und Kurvenverhalten unterscheiden. Durch einen außergewöhnlichen Trick könnt Ihr noch mehr Leistung aus dem Motor herauskitzeln. Im Rennen müßt Ihr dazu Euren Turbo aktivieren und Eurem Vordermann hintendrauf fahren. Solange Ihr Euer Nitro weiter zündet, erreicht Ihr eine Höchstgeschwindigkeit von 380 Stundenkilometern! So könnt Ihr richtig durchstarten und an die Pole Position fahren.

Wendet den Trick am besten nur auf langen Geraden an!



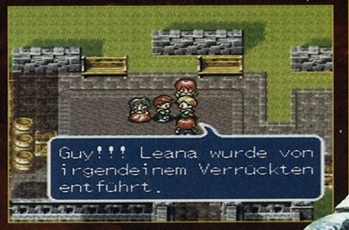
Nach langem und beschwerlichem Kampf gegen den Königsgoblin ist es unserem tapferen Helden und seiner Freundin Tia schließlich gelungen, die Kreatur aus den Tiefen des Hades zu bezwingen. Als Lohn für den Kampf mit der Bestie erhalten die beiden den Schlüssel für den Tempel nach Tanbel und kehren in das gemütliche Dörfchen ein, um sich dort von den Strapazen der Schlacht zu erholen... (mm)

Lufia

Iduras Rache

In Tanbel angekommen, macht Maxim Bekanntschaft mit Guy, einem Krieger des Dorfes, der sich nur zu gern Duelle mit anderen Streitern liefert. Natürlich fordert er auch Maxim heraus, denn der Ruf als Dämonenkiller ist unserem Helden bereits vorausgeeilt. Doch bevor es zum Duell mit Guy kommt, passiert etwas Unvorhergesehenes. Idura, ein Aggressordämon aus dem siebten Hadesnebel, erscheint mit seinen Vasallen und fordert die beiden Streiter heraus. Doch offensichtlich hat Idura die beiden Sterblichen unterschätzt. Ohne große Anstrengungen bezwingen sie seine Untertanen und richten sich dann gegen den Dämon selbst. Der zieht es jedoch vor, zu fliehen. Scheinbar... Denn während sich die beiden Krieger noch über den Zwischenfall unterhalten, führt Idura Böses im Schilde. Er entführt Leana, die Schwester von Guy, und verschleppt sie in den mysteriösen Südostturm. Als Guy davon erfährt, ist er entrüstet. Kurzerhand bittet er Maxim, sich ihm anzuschließen, um gemeinsam den Turm des Bösen zu stürmen und Leana wieder zu befreien.

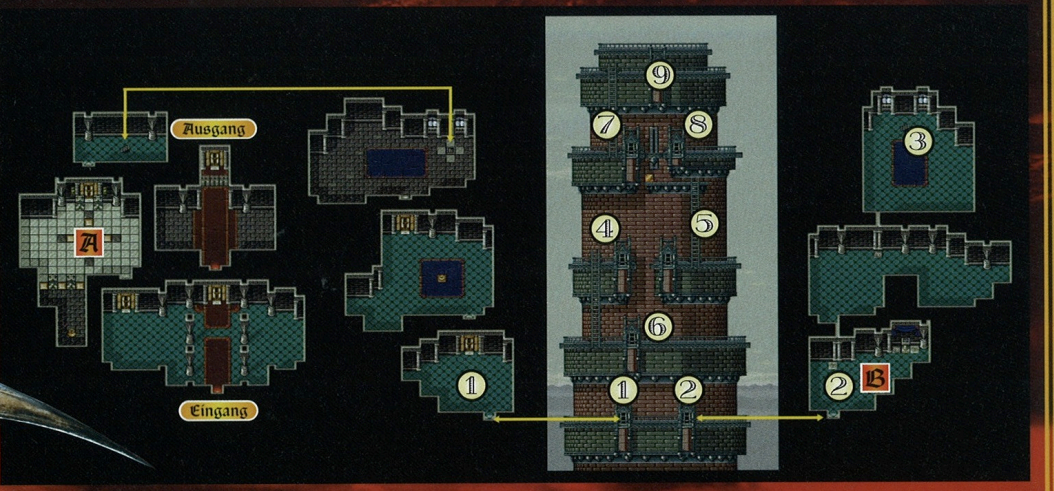
Maxim willigt ein und die beiden brechen zum Südostturm auf...



©TAITO 1996

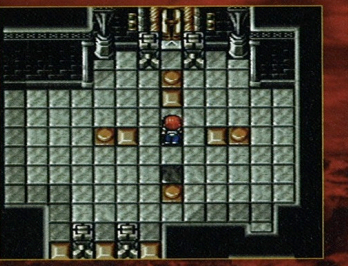
ZOOM IN

Der Südostturm
(Eingangshalle)

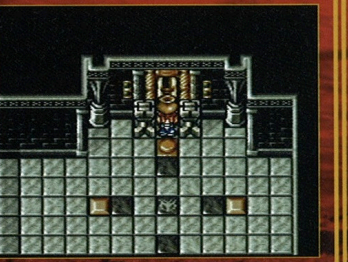


A Kreuz mit vier Schaltern

In diesem Raum müßt Ihr die vier Schalter betätigen, um die Tür zu öffnen. Das Problem besteht jedoch darin, daß der obere Schalter sich zwar mittels des Blocks aktivieren läßt, Ihr dann aber nicht mehr den Raum durch die sich öffnende Tür verlassen könnt. Aus diesem Grund solltet Ihr zunächst die unteren drei Schalter aktivieren und Euch dann den Krug im unteren Teil des Raumes besorgen. Stellt Ihr Euch nun genau vor die noch geschlossene Ausgangstür und dreht Euch, könnt Ihr den letzten Schalter aktivieren, ohne Euch den Zugang zur Tür zu versperren.



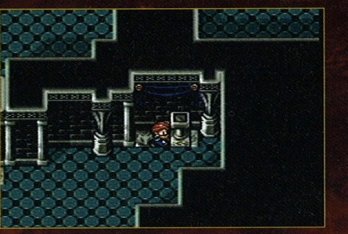
Schiebt zunächst die Blöcke auf die unteren Schalter.



Stellt Euch dann vor die Tür und plaziert den Krug auf dem verbliebenen Schalter.

B Das Siegel und die Säule

In diesem Raum (siehe B auf der Karte) scheint der Weg sich nicht fortzusetzen. Lediglich eine Siegelplatte vor einer Mauer gegenüber des Eingangs scheint auf einen Ausgang hinzudeuten. Um die Mauer zu öffnen, müßt Ihr die Säule im rechten Teil des Raums auf das Siegel schieben, das mit dem anderen Siegel im Raum identisch ist. Dann öffnet sich die Wand und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen.



Um in diesem Raum den Ausgang zu finden ...

... müßt Ihr die Säule auf das rechte Wappen schieben.

Der Südostturm

C Parallelverschiebung

Um in diesem Raum (siehe C auf der Karte) die Tür zu öffnen, müssen die Säule und die Krüge, die sich in der rechten Hälfte des Raums befinden, in die linke Hälfte verfrachtet werden.

Tragt zunächst drei der Krüge nach links und plaziert sie, wie auf dem Bild zu sehen, um den Schalter herum. Schiebt dann die Säule auf den Schalter und schließt sie mit dem letzten Krug ein. Damit ist die Aufgabe gelöst und der Weg in den nächsten Raum ist frei.

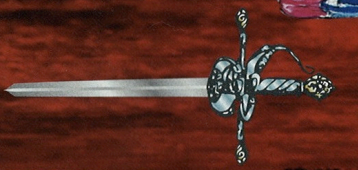
Zunächst kümmert sich Maxim um die Krüge.

Dann schiebt er die Säule auf den Schalter.

D Die Knochen und der Schalter

Ein weiterer Raum (D), der keinen Ausgang zu haben scheint. Doch der Schein trügt. Unter den Gebeinen in der unteren rechten Hälfte des Raums befindet sich ein Schalter, der die Tür erscheinen läßt. Um den Schalter betätigen zu können, müßt Ihr jedoch zunächst die Knochen mit einer Bombe wegsprengen. Danach hindert Euch nichts mehr daran, Euren Weg fortzusetzen.

Habt Ihr die Gebeine weggesprengt, findet sich der Schalter.



E Die Sprache der Waffen

In diesem Raum (E) erwartet Euch eine weitere knifflige Aufgabe. Die Tür öffnet sich nämlich nur, wenn Ihr die Geräusche, die die Säulen von sich geben, wenn Ihr dagegenschlagt, nachahmt. Als Hilfsmittel dienen Euch hierbei Schwert, Pfeil und Bombe.

Schlagt Ihr mit dem Schwert gegen die Säulen, ertönen Klänge, die Ihr mit Euren Waffen nachahmen müßt.

F Zeichen der Zeit

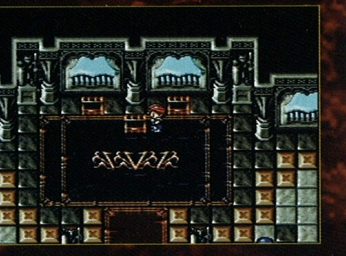
Auch hier (siehe F auf der Karte) ist die weiterführende Tür zunächst verschlossen. Eine Steintafel im Raum gibt Euch jedoch den entscheidenden Hinweis.

Ihr müßt den Block und die Säule als Zeiger eines imaginären Zifferblatts ansehen und den Chronometer auf neun Uhr verstellen. Dabei dient Euch der Block als Stunden- und die Säule als Minutenzeiger.

Stehen der Block und die Säule in dieser Position, öffnet sich die Tür.

G Idura – Scherge des Terrors

Mit dem Betreten dieses Raums (G) habt Ihr Euer Ziel im Südostturm erreicht. Nun steht Euch der Kampf gegen Idura bevor. Doch mit der Kampferfahrung, die Ihr bisher gesammelt habt, dürfte auch dieses Duell kein großes Problem für Euch darstellen. Da Ihr nach dem Duell den Turm automatisch verlaßt, solltet Ihr Euch im Anschluß noch einmal in den Raum begeben, in dem Ihr Idura bezwungen habt. Dort warten nämlich noch drei Schatztruhen auf Euch, die Euch mit neuen Rüstungsteilen versorgen. Diese könnt Ihr Euch jedoch auch vor dem Duell mit Idura aneignen. Hierfür solltet Ihr zunächst das Treffen mit Guy in Tanbel vermeiden und Euch allein mit Tia in den Südostturm begeben. In der obersten Etage könnt Ihr Euch dann den Inhalt der Kisten holen, ohne von Idura belästigt zu werden.



Vergesst nicht, Euch den Inhalt der Boxen zu sichern. Vor oder nach dem Duell mit Idura.

Clamento

Nach dem Kampf gegen Idura hat sich die Gruppe um Maxim eine Erholung verdient. Sie zieht ins gemütliche Dörfchen Clamento, um dort neue Kraft zu sammeln. In Clamento trefft Ihr auf Claude, den reichsten Mann der Stadt, der begeisterter Kunstsammler ist. Seit langer Zeit ist er auf der Suche nach einem legendären Relikt, dem Apfelrubin, für das er Euch eine hohe Belohnung anbietet, falls Ihr es finden solltet. Ebenfalls im Dorf befindet sich das Atelier eines Glasbläsers.

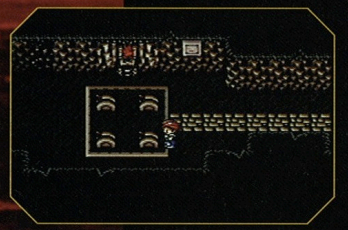
Dort trefft Ihr jedoch nur die Frau des Handwerkers an. Ihr Mann hat sich vor einiger Zeit in die nahegelegene Rubinhöhle begeben, um dort nach einem besonderen Schatz zu suchen. Seitdem hat die besorgte Gattin nichts mehr von ihrem Mann gehört.

Keine Frage, daß Maxim und seine Freunde sich sofort auf den Weg machen, um in der Rubinhöhle nach dem verschollenen Glasbläser zu suchen. Vielleicht findet sich ja dort auch der mysteriöse Apfelrubin …

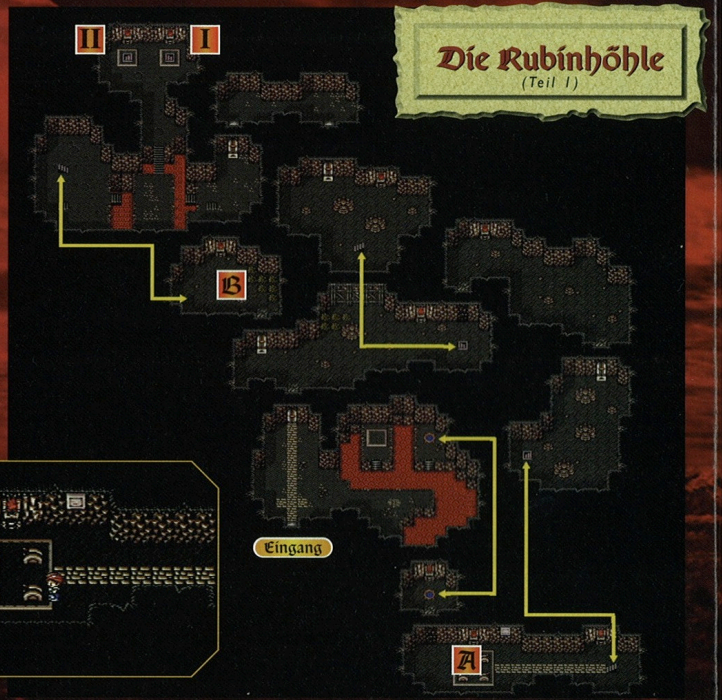
A Vier Schalter für ein Kapselmonster

In der Rubinhöhle trefft Ihr auf Gordo, das zweite Kapselmonster, das Euch auf Eurer Mission begleiten wird.

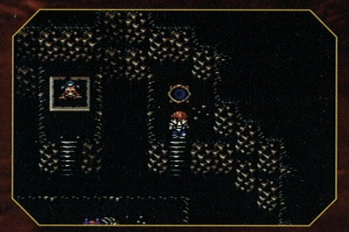
Der glühenden Lava entstiegen, setzt Gordo im Kampf hauptsächlich Feuerattacken ein, um die Gegner zu bezwingen. Leider ist dieses Kapselmonster nicht sehr ausdauernd im Kampf und macht sich relativ schnell aus dem Staub. Dennoch werdet Ihr seine Feuerattacken im Laufe des Abenteuers noch zu schätzen wissen. Gordo befindet sich gleich im ersten Raum der Rubinhöhle. Allerdings könnt Ihr nicht direkt zu ihm gelangen, da zwischen Euch und dem Helfermutant ein glühender Lavafluß fließt. Deshalb müßt Ihr Euch über den Raum A dem Monster nähern. Hier findet Ihr vier Schalter, die Ihr so umlegen müßt, daß alle Schalter nach links zeigen. Keine leichte Aufgabe, denn die Schalter beeinflussen sich gegenseitig.



Stehen die Schalter in der richtigen Position …



Die Rubinhöhle (Teil I)



… ist der Weg zum Kapselmonster frei.

B Geheimnisse des Gestrüpps

Wieder einmal hat es Euch in einen Raum verschlagen, der Euch als Sackgasse erscheint. Nach genauerem Untersuchen entdeckt Ihr jedoch unter einem der Büsche einen Schalter, der Euch den weiteren Weg ins Labyrinth freilegt. Im nächsten Raum erwartet Euch dann eine defekte Brücke. Glücklicherweise liegen jedoch einzelne Brückenelemente in der Nähe, so daß der Reparatur des Wasserübergangs nichts mehr im Weg steht.

Nicht nur in diesem Fall verbirgt das Gestrüpp einen Schalter.

C Feurige Tiefen der Rubinhöhle

Die Ausgänge I bzw. II bringen Euch in die Lavagrotte der Rubinhöhle. Hier findet Ihr drei Hauptinseln und mehrere kleine Inseln. Die kleineren Inseln könnt Ihr mittels der herumliegenden Eisblöcke erreichen. Werft Ihr die Eisblöcke nämlich in die Lava, entstehen kleine Brücken, mit deren Hilfe Ihr die abgelegenen Inseln erreichen könnt. Nur auf diese Weise könnt Ihr Euch die beiden unteren Kisten und die Kiste auf der linken Seite sichern.

Mittels der Eisblöcke könnt Ihr Euch Brücken zu den kleinen Inseln bauen.

D Das Geheimnis der geteilten Insel

Um die Treppe bei D zu erreichen, müßt Ihr Euch zunächst auf die größere Insel begeben und von dort aus mit dem Pfeil auf den Schalter auf der unteren kleinen Insel schießen. Habt Ihr den Schalter getroffen, bebt die Erde und die beiden Inseln vereinigen sich zu einer. Begebt Ihr Euch nun auf die neu entstandene Insel, so könnt Ihr jetzt die Treppe nach unten gehen und dort den Schlüssel zum Raum des Endgegners besorgen.

E Spinnenterror

Im Raum bei E erwartet Euch schließlich der Endgegner der Rubinhöhle. Eine giftspritzende Ekelspinne, die Euch nur zu gerne in ihrer Vorratskammer einlagern würde. Sorgt dafür, daß Euer Level beim Duell mit der Spinne hoch genug ist, denn sonst habt Ihr keine Chance gegen den Hüter der Rubinhöhle. Denkt außerdem daran, daß sich im Raum vor der Spinne eine Speicherstation befindet.

Habt Ihr die Spinne bezwungen, befreit Ihr gleichzeitig den Glasbläser aus Clamento, der Euch als Dank dafür den Rubinapfel vermacht. Diesen solltet Ihr nun schleunigst zum Kunstsammler nach Clamento bringen, der Euch dafür reich belohnen wird.

Achtet darauf, daß Euer Level nicht zu niedrig ist, wenn Ihr gegen diesen fiesen Gegner kämpft.

MOLE MANIA

Der Gärtner war's!

Hallo, Ihr Freunde putziger Maulwürfe! Gemeinsam mit Euch wollen wir uns tief in das dunkle Erdreich graben, wo die kleinen emsigen Wühler hausen. In der letzten Ausgabe des Clubmagazins haben wir Euch ja bereits die Geschichte des tapferen Maulwurfpapas Muddy Mole enthüllt, der seine entführten Kinderlein aus den Klauen des üblen Hobbygärtners Jinbe zurückerobern will. Diese wurden jedoch von dem schlimmen Burschen bestens im riesigen Garten versteckt. Begleitet nun Muddy durch einen Teil seines Abenteuers und macht Euch einen Eindruck von den vielen kniffligen Rätseln, die Eure Köpfe und Euren (Super) Game Boy sicherlich zum Glühen bringen werden. (mh)

Des Gartens zweiter Teil

Auf den nächsten Seiten geleiten wir Euch durch das zweite Level von Mole Mania. In beinahe jedem Bild des Gartens steht Muddy vor dem Problem, den Stein zu beseitigen, der den Ausgang in das nächste Bild versperrt. Dazu muß der emsige Maulwurf die dicke Eisenkugel schieben, ziehen oder hin- und herwuchten, um letztendlich den lästigen Block mit einem Rumms in tausend Teile zerbersten zu lassen. Nur gut, daß der Wühler sich auch in die feuchte Erde buddeln kann. Auf diese Weise kann er Hindernisse umgehen, die ihn im Garten den Weg versperren.

A

Wenn Ihr in Richtung der Hinweistafeln lauft, erhaltet Ihr ganz sicher den einen oder anderen hilfreichen Tip.

B

Die Eisenkugel macht jeden Gegner platt. Rammt Ihr sie gegen den Stein vor dem Ausgang, so zerbricht dieser in tausend Teile. Fällt die Kugel jedoch in ein Loch, findet Ihr sie an der ursprünglichen Stelle wieder.

C

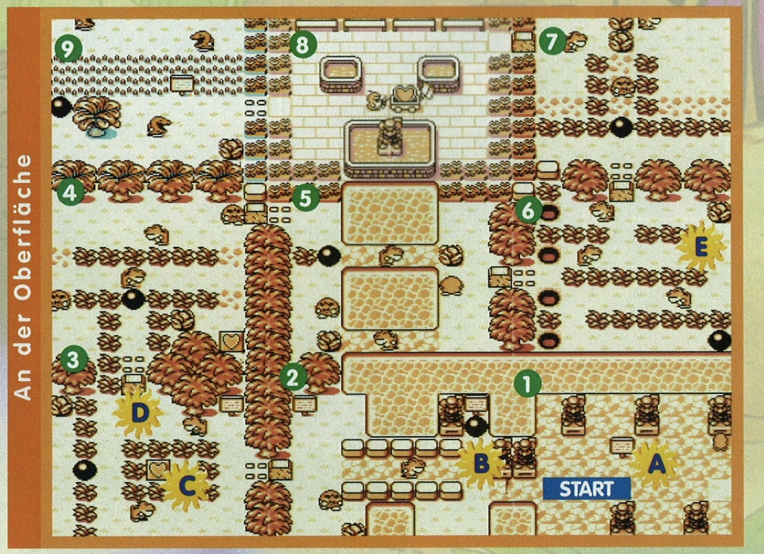
Das Herz ist ein äußerst gern gesehener Gegenstand, denn es füllt ein Viertel Eurer Energie auf.

D

Mit einem Ruck werft Ihr die Kugel gegen diesen Stein und – schwupps – schon ist der Weg zum Ausgang frei.

E

Kohlköpfe sind nicht nur äußerst delikate Leckerbissen. Sie dienen auch als erstklassige Wurfgeschosse, die Gegnern einige Sorgen bereiten. Werft Ihr fünf dieser Gewächse in die Erdlöcher, erhaltet Ihr ein Viertel Eurer Energie zurück.

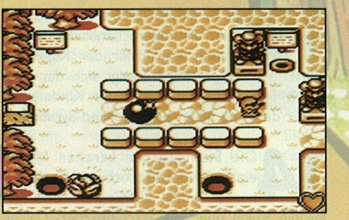


™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
1996 Nintendo Co., Ltd.

ZOOM IN

1 In diesem Feld startet das zweite Level. Auf einer Hinweistafel begrüßt Euch schon der Endgegner, der sehnsüchtig Eure Ankunft erwartet. Buddelt Euch in das Erdreich und Ihr findet nützliche Informationen auf fünf weiteren Tafeln.

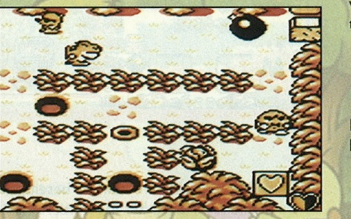
2 Hier besteht die Aufgabe darin, den Ausgang zu öffnen. Zieht die Kugel nach unten vor den Gang und grabt Euch nach links durch. Mit einem Ruck müßt ihr diese nun nach links werfen, um den Stein vor dem Ausgang zu zerstören. Öffnet sich ein Ausgang, verschwinden wie von Geisterhand alle Gegner.



3 Wühlt Euch zuerst unterirdisch auf die linke Seite, so daß die Kugel ein Feld nach rechts geschoben werden kann. Nun könnt Ihr das runde Ding schieben und ziehen, um anschließend den Stein vor dem Ausgang zu zerstören.

Der Weg zum Herz führt ebenfalls durch die unterirdischen Gänge.

4 Die Kunst des Kugelstoßens ist hier gefragt. Achtet dabei darauf, daß Ihr nicht zu viele Löcher in den Boden grabt, da sonst für die Kugel keine Rollbahn mehr existiert. Unter der Erde könnt Ihr die Levelkarte finden und auf der Oberfläche füllt das Herz ein wenig verlorengegangene Energie auf.



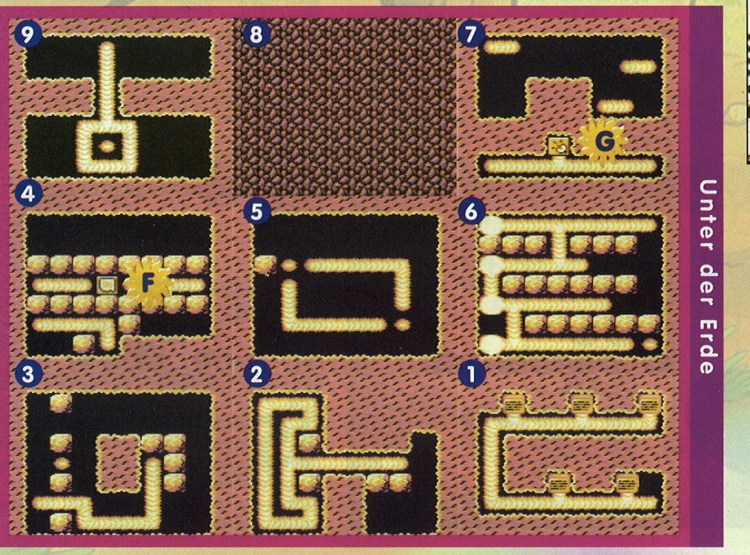
5 Warum nicht die Kohlköpfe nutzen, wenn diese schon in der Gegend herumliegen? Mit ihnen kann man prima die störenden Gegner aus dem Weg räumen. Wenn Ihr dazu noch die Kugel verwendet, dürfte es kein Problem sein, diese durch zerren, schieben und wuchten gegen den Stein zu hauen.

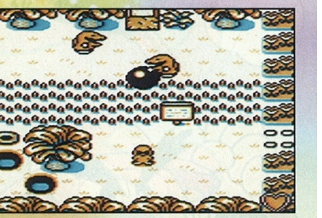
6 In diesem Raum ist das runde Ding mit viel Überlegung zu verschieben. Schaut Euch erstmal das Erdreich an, um die vorhandenen Löcher bestens zu nutzen. Grabt Ihr zu viele Eingänge in die Tiefe, ist die Chance höher, daß die Kugel in ein Loch fällt. Mit einem Rumms weicht der Stein vor dem Ausgang dem runden Ball.

7 Schnappt Euch zunächst den 'Locator'. Überrollt dann mit der Kugel den dicken Gegner und hebt sie anschließend mit einem Schwung über Euch drüber. Auch die Kohlköpfe müßt ihr über Euch schleudern und danach die oberen Gegner damit gezielt umwerfen. Nun ab zur Kugel und den Stein beseitigen!

8 Das freudige Wiedersehen mit dem Maulwurfopa kommt mehr als gelegen. Der freundliche Wühler mit dem weißen Bart füllt die gesamte Energie wieder auf. Ihr könnt ihn jederzeit besuchen.

9 Die Stachelfläche in der Mitte des Bildes könnt Ihr nicht überqueren. Dafür rollt die Kugel grandios über das pieksende Feld. Werft und zieht diese so weit, daß sie gegenüber des Ausgangs liegt und gebt ihr einen weiteren Schubs, damit sie gegen den Stein rammt. Wühlt Euch mit Muddy nun auf die andere Seite und verlaßt das Bild.





F

Mit der Landkarte könnt Ihr das jeweilige Level ein wenig genauer unter die Lupe nehmen.

G

Der Locator zeigt den Start, den Endboss, die Warpzone und Maulwurfopas auf der Levelkarte an.

H

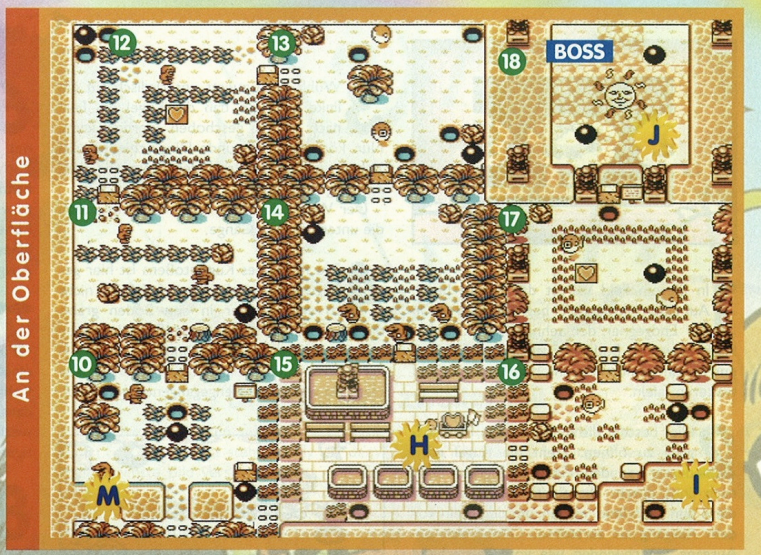
Eine wahre Oase sind die Maulwurfopas, die Euch sämtliche Energie wieder auffüllen.

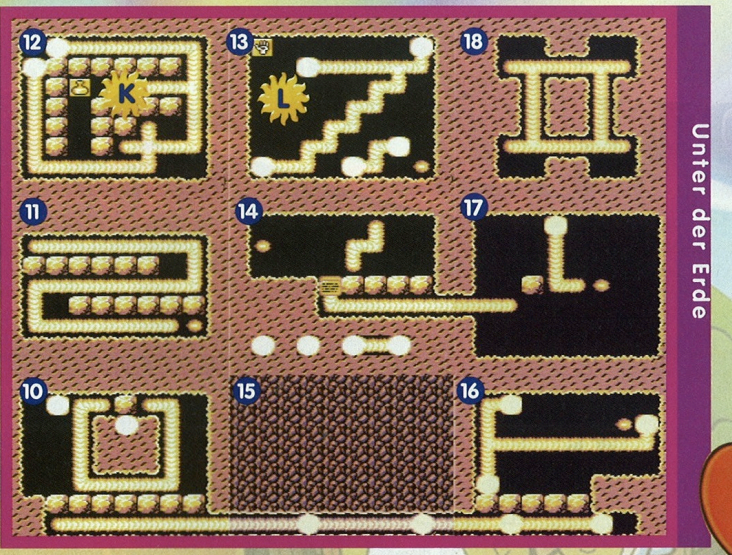
M + I

Schnurstracks kommt Ihr in eine Bonusrunde, wenn Ihr diesen Warp benutzt.

J

In jedem Level wartet ein gemeiner Endgegner auf Euch, den Ihr zuerst besiegen müßt, bevor eines der Kinderlein die Freiheit zurückerhält.





ZOOM IN

K

Gerade in Gebieten mit mehreren Gegnern erweist sich die Energieflasche als sehr hilfreich.

L

Eine Art „Joker-Funktion" besitzt das Hand-Symbol. Ihr könnt es einmal einsetzen, wenn Ihr partout ein Bild nicht lösen könnt.

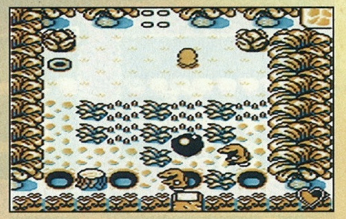
10 Um den oberen Stein zu beseitigen, müßt Ihr Euch auf das mittlere Loch stellen und die Kugel über Euren Kopf nach oben wuchten. An die untere Kugel kommt Ihr erst später von Bild 15 heran.

11 Das beste Mittel zum Erfolg in diesen schmalen Gängen ist, jeweils ein Loch direkt an der Kugel zu graben. Nun könnt Ihr sie über den Kopf werfen und dann den Gang entlangrollen. Wiederholt dies, bis Ihr oben am Stein angelangt seid.

12 Hier sind einige Runden zu drehen, um die Kugel bis zum Stein zu befördern. Rollt sie am besten zuerst nach unten, rennt einmal um das Gebüsch herum und zieht sie ein Feld nach links. Rennt wieder um das Grünzeug und schiebt die Kugel nach rechts an die Stachelfläche. Erneut geht es um die Hecken und schon kann die Kugel nach oben gewuchtet werden. Wenn Euch immer noch nicht schwindlig ist, dann rennt wieder außen herum und rollt die Kugel nach rechts zum Stein. Geschafft! Unter der Erde könnt Ihr außerdem eine Energieflasche finden.

13 Seht in diesem Bild erst einmal zu, daß Ihr die unberechenbaren Gegner mit dem Kohl oder der Kugel abwerft. Ist dies geschehen, zeigt sich der Rest durch Schieben und Ziehen als Kinderspiel. Unter der Erde findet Ihr das Hand-Symbol.

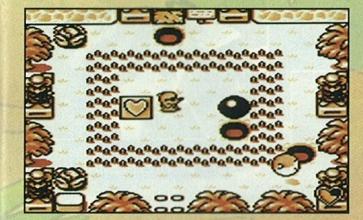
14 Die Stachelflächen bereiten Muddy einiges Kopfzerbrechen. Werft zunächst einmal alle Gegner ab, indem Ihr die Kugel über die Stacheln rollt. Da sie dabei in ein Loch fällt, liegt sie danach an der ursprünglichen Stelle. Ist dies erledigt, schiebt das runde Dinge ganz nach rechts auf die einzelne Stachelfläche. Lauft nun außen herum und zieht die Kugel nach unten, bis Ihr auf dem rechten unteren Loch steht. Nutzt jetzt diesen Eingang, um beim nächsten Loch wieder aufzutauchen. Das letzte Stück des Weges ist dann kein Problem mehr.



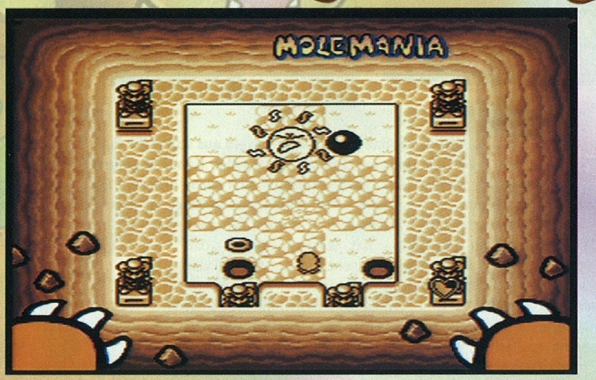
15 Der alte Maulwurfopa hilft Euch hier noch einmal mit einer anständigen Portion Energie aus. Besucht ihn am besten nochmals, bevor Ihr dem Endgegner gegenübertretet. Nach rechts geht es nun weiter!

16 Viel Geduld und Spucke sind notwendig, um die Kugel über die Stachelfläche zum Stein zu wuchten. Denkt dabei an das Erdreich! Grabt aber nicht zu viele Löcher, sonst ist die Kugel schnell von der Bildfläche verschwunden. An die Warpzone im unteren rechten Teil des Bildes gelangt Ihr von Punkt M in Bild 10 aus. Grabt dort unter Aufbietung aller Kräfte einen langen Gang zu Punkt I.

17 Achtung vor den unberechenbaren Gegnern! Schiebt die runde Kugel auf die Stachelfläche genau unter dem Ausgang. Taucht nun aus dem Loch unter dem Stein auf und wuchtet die Kugel gegen den versperrenden Block. Und auf geht's in den Final-Kampf!



18 Spürt Ihr die glühende Hitze der gnadenlos brennenden Sonne? Versucht, diesen leuchtenden Endboss mit Hilfe der beiden Kugeln unter Dauerfeuer zu nehmen. Vor ihren sengenden Strahlen schützt Ihr Euch durch sofortiges Abtauchen in die kühle Erde. Clever, was?



PILOTWINGS 64

Das Träumen hat ein Ende.

Zusammen mit den Programmierern der amerikanischen Entwicklerfirma Paradigm hat Nintendo den Traum vom Fliegen in ein reales Erlebnis verwandelt. Vorbei sind die Zeiten, in denen der Wunsch, die unendliche Freiheit des Fliegens zu erleben, noch ein Vermögen kostete. Das technische Potential des Nintendo64 macht es möglich: Vom Sessel aus in eine völlig neue Welt entschwinden und der Sonne in hypermodernen, abgefahrenen Fluggeräten entgegendüsen. Schnallt die Sicherheitsgurte an, stellt das Rauchen ein und genießt das abenteuerlichste Flugerlebnis aller Zeiten. (jk)

LIZENZ A

Die Anfängerlizenz habt Ihr doch sicher ohne größere Probleme in die Tasche gesteckt. Ihr wißt also schon ein wenig Bescheid und habt Euch mit den kuriosen Fluggeräten und ihren Eigenarten vertraut gemacht. Deshalb wollen wir uns auch gar nicht solange mit dieser Lizenz aufhalten und gleich mit der A-Lizenz beginnen. Dort geht es allerdings etwas kniffliger zu, denn die einzelnen Disziplinen gewinnen erheblich an Schwierigkeit. In jeder der drei Flugkategorien müßt Ihr jetzt zwei Prüfungen ablegen. Erst wenn Ihr die erforderliche Punktzahl erreicht habt, könnt Ihr Euch an die nächste Lizenz heranwagen.

HANG GLIDER

TEST 1: FOTO-FLYER

Bei diesem Flugtest könnt Ihr Euch als Fotograf profilieren. Ihr fliegt zunächst ganz gemütlich auf den Schornstein einer großen Raffinerie zu. Eure Aufgabe ist es, so nahe wie möglich an die aus dem Schornstein austretende Flamme heranzufliegen und dabei möglichst gute Fotos zu schießen. Je näher Ihr an die Flamme fliegt und je zentrierter das Foto der Flamme ist, desto mehr Punkte erhaltet Ihr. Die Kamera aktiviert Ihr mit dem Z-Trigger Eures Controllers. Drückt einmal, um das Kamerafeld zu aktivieren und laßt den Trigger los, um ein Bild zu machen. Natürlich besteht die nicht zu unterschätzende Gefahr, daß Ihr frontal in die Flamme hineinfliegt. Deshalb solltet Ihr eine scharfe Rechtskurve fliegen, sobald die Fotos im Kasten sind. Danach gilt es nur noch, auf dem Landefeld eine möglichst punktgenaue und elegante Landung hinzulegen.

Den Aufwind vor Euch müßt Ihr nutzen, um an Höhe zu gewinnen.

Die Flamme muß sich genau im Sucherfeld der Kamera befinden.

So sieht ein fast perfektes Bild aus.

Jetzt noch die Landung meistern und alles ist in Butter.

TEST 2: ACTION-STUNT

Von der Spitze eines hohen Berges aus stürzt Ihr Euch mit dem Drachenflieger in das tiefe Tal. Sobald Ihr von der Kante abgesprungen seid, müßt Ihr den Analog-Stick des Controllers nach vorne drücken. Euer Pilot führt dann sofort einen waghalsigen Sturzflug aus. Eure Aufgabe ist es, möglichst alle Ringe zu durchfliegen und dann auf dem Landefeld zu landen. Die wechselnden Winde, die in diesem Tal herrschen, werden Euch schwer zu schaffen machen. Es ist ganz wichtig, daß Ihr sehr behutsam mit dem Analog-Stick umgeht. Schon die kleinste Berührung des Sticks kann für das Schicksal des Piloten verheerende Folgen haben. Habt Ihr alle Ringe durchflogen, müßt Ihr noch an der massigen Felswand am Ende der Schlucht vorbeifliegen und den folgenden Aufwind erwischen. So werdet Ihr in der Lage sein, Euren Piloten in die Nähe des Landefeldes zu bringen.

Die gelben Punkte auf der Karte weisen Euch Euren Flugweg.

Volldampf voraus!

ROCKET BELT

ZOOM IN

TEST 1: METROPOLIS

Um diesen Test erfolgreich zu bestehen, werdet Ihr Euch zwischen den gigantischen Wolkenkratzern dieser Metropole hindurchmanövrieren müssen. Insgesamt neun Ringe sind mit dem Raketengürtel zu durchfliegen. Nur wenn Ihr alle Ringe erwischt, wird Euch der Zeitbonus gutgeschrieben. Der Flug gestaltet sich enorm schwierig, da die Hochhäuser der Stadt eng beieinander stehen. Aufpraller sind also keine Seltenheit. Für jeden Crash gibt es Punktabzüge und das kann sich am Ende des Fluges auf dem Punktekonto bitter rächen. Schaut Euch vor Antritt des Fluges die Karte an und überlegt genau, wohin Ihr fliegen wollt. Das erspart Euch das Suchen während des Fluges. Zur weiteren Unterstützung könnt Ihr Euch den Radarschirm betrachten. Ringe, die hier grün eingezeichnet sind, befinden sich unter Euch, gelbe über Eurer Flughöhe.

Zwischen den Hochhäusern geht es ziemlich eng zu.

Da vorne befinden sich zwei weitere Ringe!

Aus der Vogelperspektive ist der Anflug leichter.

Auf diesen Plattformen müßt Ihr landen. Im Hintergrund seht Ihr bereits das Symbol der nächsten Scheibe.

TEST 2: AUF UND NIEDER

Wer behauptet hat, Pilot zu werden, sei ein Kinderspiel, der hat diesen Test noch nicht hinter sich gebracht. Mit dem Rakentengürtel müßt Ihr nacheinander auf Plattformen landen, die wie Zielscheiben aussehen. Der Treibstoff ist dabei knapp bemessen und wird nur ein wenig aufgefüllt, wenn Ihr auf den schwebenden Plattformen landet. Die jeweils nächste anzufliegende Plattform erscheint erst, wenn Ihr auf der Scheibe zuvor gelandet seid. Auch hier solltet Ihr darauf achten, ganz sanft auf den Scheiben zu landen, da es sonst Punktabzüge in der Endabrechnung gibt. Allerdings dürft Ihr Euch nicht allzulange aufhalten. Die Zeit verstreicht manchmal schneller als man denkt und das kann ordentlich Punkte kosten. Um einen optimalen Blick auf die angeflogene Scheibe zu haben, solltet Ihr die Möglichkeit nutzen, die Kameraeinstellung zu verändern. Drückt einfach auf die R-Taste Eures Controllers, um einen Blick aus der Vogelperspektive auf die jeweils nächste Plattformen zu werfen. Habt Ihr alle Plattformen besucht, muß Euch nur noch eine saubere und sanfte Landung gelingen.

Das Landefeld ist in Sicht!

GYROCOPTER

TEST 1: HIMMELSSTÜRMER

Auch in dieser Disziplin geht es darum, möglichst viele Ringe zu durchfliegen, um fleißig Punkte zu sammeln. Überlegt Euch genau, welchen Weg Ihr nehmt. Ihr benötigt nämlich sehr viel Treibstoff, um alle Ringe zu passieren. Je größer die geflogenen Umwege sind, desto geringer wird die Chance auf die Höchstpunktzahl. Beim Anflug auf die Ringe solltet Ihr auf Eure Geschwindigkeit achten. Wenn Ihr zu schnell unterwegs seid, kann es leicht passieren, daß Ihr an einem Ring vorbeidüst und einen neuen Versuch unternehmen müßt. Das kostet viel Zeit und jede Menge Treibstoff. Wer die volle Punktzahl anpeilt, muß alle Ringe durchfliegen und außerdem noch eine perfekte Landung vollführen. Den Radarschirm solltet Ihr auf jeden Fall zur Orientierung nutzen. Er ist bei der Suche nach den Ringen ein wertvolles Hilfsmittel.

Im Sturzflug geht es auf den Ring zu.

Der Radarschirm zeigt präzise die Position der Ringe.

Achtet darauf, daß Ihr hier nicht an die Felswände knallt.

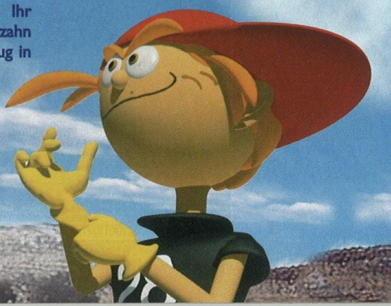
Im Landeanflug ist noch ein Ring zu erhaschen.

TEST 1: VOLLTREFFER

Im Stile eines ausgebildeten Kampfpiloten geht Ihr in dieser Disziplin auf Punktejagd. Das supermoderne Ultraleichtflugzeug ist mit einem Raketenwerfer ausgerüstet. Über die Insel sind drei Zielscheiben verteilt, die Ihr mit Euren Raketen zerstören solltet. Ähnlich wie beim Fotoschießen müßt Ihr dazu zunächst den Z-Trigger Eures Controllers drücken, um das Fadenkreuz zu aktivieren. Mit den gelben Knöpfen könnt Ihr zudem eine Feineinstellung vornehmen. Sobald Ihr den Trigger loslaßt, zischt eine Rakete los. Das Zielobjekt muß sich genau in der Mitte des Fadenkreuzes befinden. Habt Ihr die drei Zielscheiben pulverisiert, heißt es, so schnell wie möglich zur Landebahn zurückzufliegen. Ihr habt keine Zeit, Euch großartig die Landschaft anzuschauen, da Euch jede verstrichene Sekunde über dem Zeitlimit Punkte kostet. Je genauer und souveräner Ihr Eure Landung durchführt, desto mehr Punkte gibt es dafür. Achtet auf Euren Geschwindigkeitsmesser, damit Ihr die Landebahn nicht im Affenzahn überfliegt und einen neuen Anflug in Kauf nehmen müßt.

Feuer frei!

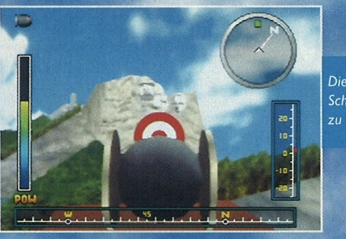
Das könnte daneben gehen.



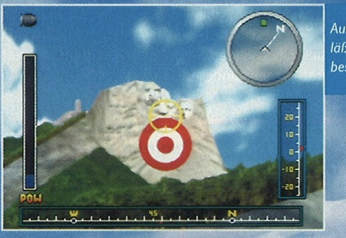
DER WEG ZU DEN BONUSSPIELEN

Um die A-Lizenz zu erreichen, müßt Ihr in jeder der drei Disziplinen mindestens die Bronzemedaille erreicht haben. Wer die Geduld und das Können aufbringt, in jedem der drei Tests mindestens eine Silbermedaille zu erringen, wird mit einem Bonusspiel belohnt. Die Bonusspiele der ersten Runde bestehen aus dem spektakulären Kanonenflug.

KANONEN, AUFKLATSCHER UND GLORIA!



Diese große Scheibe gilt es zu treffen.



Aus dieser Perspektive läßt sich die Zielscheibe besser anvisieren.

Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund...

Cannonball besteht aus drei Leveln mit je vier Zielscheiben. Ihr habt für jede Zielscheibe drei Schüsse zur Verfügung. Als Munition für die Kanone dient nicht etwa ein hochtechnisiertes Projektil, sondern ein von Euch ausgewählter Pilot. Er wird als menschliche Kanonenkugel durch die Luft katapultiert und muß auf die Zielscheibe knallen, um Punkte zu erzielen. Um die Zielscheibe möglichst genau anvisieren zu können, könnt Ihr mit der R-Taste ein Fadenkreuz aktivieren. Dabei müßt Ihr natürlich den Seitenwind oder die Entfernung zur Scheibe mit ins Kalkül ziehen.

Habt Ihr alle Einstellungen vorgenommen, kann es losgehen. Je näher der Pilot an die Mitte der Zielscheibe herankommt, desto mehr Punkte erhaltet Ihr. Wie bereits kurz erwähnt, habt Ihr drei Versuche frei. Der beste Schuß kommt dann in die Punktewertung. Die Höchstpunktzahl, die Ihr für einen Schuß erzielen könnt, liegt bei 25 Punkten. Ihr müßt außerdem in einem Level mindestens die Bronzemedaille erreicht haben, um in den nächsten Level zu gelangen.

In Kirby's Fun Pak habt Ihr die Möglichkeit, unter acht verschiedenen Spielen zu wählen. Das Modul garantiert dank seiner Vielfältigkeit für etliche Wochen Spielspaß. Wir haben uns diesmal für THE GREAT CAVE OFFENSIVE entschieden und begleiten Kirby auf einer äußerst geheimnisvollen Schatzsuche. Bleibt nur zu hoffen, daß der kleine Edelknödel bei dem Versuch, in Indiana Jones Fußstapfen zu treten, die Nerven behält und auch wirklich alle Schätze aufstöbert. (jk)

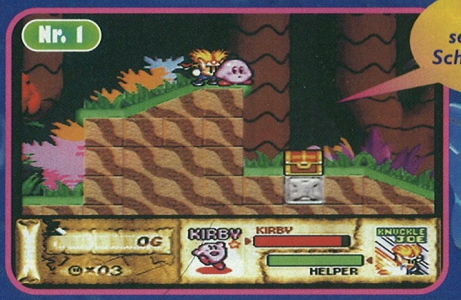
KIRBY'S FUN PAK

Der Jäger der verlorenen Schätze

Im ersten Abschnitt gab es wirklich nicht viel zu tun, dafür erwarten Euch im zweiten umso aufregendere Abenteuer. Gleich zu Beginn des Abschnitts solltet Ihr den Fiesling einsaugen. Nun müßt Ihr noch das Steuerkreuz nach unten drücken, damit Kirby sich verwandelt. Drückt anschließend den A-Knopf, um Kirby einen Helfer zur Seite zu stellen. Der Helfer – in diesem speziellen Fall heißt er Knuckle Joe – wird vom Computer oder von einem zweiten Spieler gesteuert. Er begleitet Kirby solange, bis er keine Energie mehr hat oder von Kirby abgelegt wird. Die Helfer sind im Kampf gegen die Endgegner besonders hilfreich. Also, zögert nicht lange und laßt Euch von einem tapferen Recken begleiten.

Des Edelknödels erster Fund

Die allererste Schatzkiste in diesem Spiel findet Ihr gleich am Anfang des zweiten Abschnitts. Um eine der Kisten öffnen zu können, müßt Ihr Euch lediglich davorstellen und das Steuerkreuz Eures Controllers nach oben drücken. In dieser Kiste befindet sich zum Beispiel eine wertvolle Goldmedaille, die Euch 10.000 Goldmünzen auf Euer Punktekonto einbringt. Drückt Ihr während des Spiels den X-Knopf, erhaltet Ihr eine Übersicht der bereits eingesammelten Gegenstände.

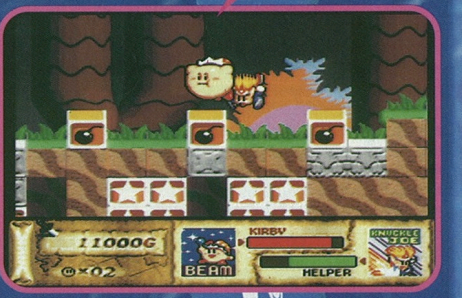


Ratzfatz zum Schatz

An dieser Stelle befindet sich – gut bewacht von zwei kirbyfressenden Riesenblumen – eine geheimnisvolle Steinsäule. Kirby wundert sich, warum gerade an dieser Stelle eine Säule steht. Dank seiner Verwandlung in Beam Kirby fackelt der König aller Knödel nicht lange, bruzzelt die Pflanzen weg und zerstört mit seinem Beamstrahl die steinerne Säule. Durch diese Aktion hat Kirby zu seiner Verwunderung eine geheime Tür sichtbar gemacht, hinter der sich ein kleines Bassin befindet. In dem Miniplanschbecken findet Kirby nach einigen kräftigen Schwimmstößen eine der zahlreichen Schatztruhen.

Sprengmeister Kirby

Die ersten Kisten konnt et Ihr ja ohne größere Probleme öffnen. Doch wir können Euch versichern, daß sich das schnell ändern wird. Je weiter Ihr im Spiel vorankommt, desto schwieriger ist es, die Kisten zu finden und sie zu öffnen. Auf dem ersten Bild seht Ihr drei Felder mit Bombensymbolen. Unter dem Erdreich befindet sich eine Schatzkiste. Um zu ihr zu gelangen, müßt Ihr zuerst die ganz linke und dann die ganz rechte Bombe aktivieren. Auf keinen Fall dürft Ihr die mittlere Bombe auslösen, da Ihr Euch sonst selbst den Weg verbaut. Habt Ihr die Bomben in der oben beschriebenen Reihenfolge ausgelöst, könnt Ihr über die Treppe nach unten steigen und Euch den wohlverdienten Schatz abholen.



Der dritte Abschnitt

Ihr müßt erst den linken, dann den rechten Schalter auslösen und schnell losflitzen.

(A) Bodenschalter-Twist

Sobald Ihr den dritten Abschnitt betretet, solltet Ihr einen der fliegenden Papageien einsaugen und ihn hinunterschlucken. Kirby wird sich dann in Wing Kirby verwandeln und kann nun mit Papageienfedern schießen. Nachdem Ihr die große Treppe hinuntergeklettert seid, könnt Ihr auf der linken Seite einen Bodenschalter (1) entdecken. Den löst Ihr aus, indem Ihr einfach darüber hinweglauft oder ihn mit den Federn beschießt. Er öffnet Euch die Mauer (1) und Ihr gelangt zu weiteren Schaltern. Diese müßt Ihr in der Reihenfolge auslösen, die auf der Karte angegeben ist. Die Türen, die Ihr unterwegs finden könnt, bringen Euch alle wieder zurück zur Ausgangsposition. Auch wenn Ihr Euch in eine Sackgasse manövriert habt, braucht Ihr nicht in Panik zu verfallen. Einfach das Steuerkreuz nach oben drücken und Kirby kann wieder loslegen.

Drückt hier das Steuerkreuz nach unten, um Kirby aus der Sackgasse zu befreien.

Jetzt aber ran an den Speck!

(B) Ab in die Tiefe!

Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten drückt, fällt Kirby in den kleinen Kanal. Nach einer kurzen Schwimmphase könnt Ihr über Euch zwei Sternenblöcke entdecken. Zerstört die Blöcke und Ihr gelangt zur nächsten Schatzkiste. Auf keinen Fall solltet Ihr die beiden Gegenstände auf der linken und rechten Seite der Kiste übersehen. Sie verleihen der kleinen rosagefärbten Bullette frische Energie. Habt Ihr die Kiste geöffnet und den Schatz darin eingesammelt, könnt Ihr Euch zur Tür auf der rechten Seite begeben und diesen Abschnitt verlassen.

Hier geht es zunächst nach unten...

...und dann wieder nach oben

Die Höhle der unzähligen Geheimnisse

Im weiteren Spielverlauf werdet Ihr noch etliche Rätsel lösen müssen, um an alle Kisten heranzukommen. Wir haben hier einige Schatztruhen aufgeführt, um Euch einen Eindruck davon zu vermitteln, was Euch noch so alles erwartet. Die Kisten Nr. 14 und 15 findet Ihr im Wasser. Nachdem Ihr die 14. Kiste geöffnet habt, müßt Ihr die Steinblöcke unter Euch wegschlagen, um die nächste Kiste freizulegen. In der Nähe der Schatztruhe befindet sich übrigens ein Extraleben.

Um die Kisten 26-29 zu knacken, solltet Ihr Kirby in verschiedenen Verwandlungen durch den Abschnitt laufen lassen. Vielseitige Fähigkeiten sind hier gefragt: Wände sprengen, Schalter aktivieren, gegen extrem starken Gegenwind ankämpfen, Bombensymbole auslösen und, und, und...

Noch mehr Schatzkisten

Um an die Schatzkisten 20 und 21 zu gelangen, muß sich Kirby mächtig anstrengen. Der Knuddel-Knödel muß sich zunächst zurück in den Abschnitt begeben, in dem er mit einem Schalter einen Wasserfall auslösen konnte. Wenn Kirby nun weiter nach unten links schwimmt, kommt er an eine Stelle an der sich eine Truhe, ein Schalter und eine braune Mauer befinden. Sprengt die Mauer mit Crash-, Mirror- oder Jet Kirby auf und aktiviert den Schalter. Jetzt geht es weiter nach links oben. Dort befindet sich ein Bombensymbol-Block. Sprengt die Mauer auf und lauft weiter nach rechts. Ihr befindet Euch nun genau unterhalb des Endgegners dieses Abschnitts. Hier findet Ihr eine geheime Tür, die Euch direkt zu den Kisten 20 und 21 führt.

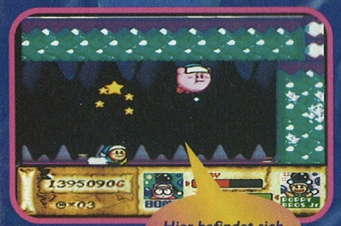
Diese Mauer muß weichen, damit Kirby weiterziehen kann.

Schlagt die Blöcke nach unten weg, um an die Kiste heranzukommen.

(A) Mystic Kirby

Die Endgegner, auf die Ihr im Abschnitt der Kisten Nr. 26-29 trefft, kämpfen nicht auf herkömmliche Weise gegen Euch. Als kleinen Gag haben die Programmierer zur Abwechslung eine kurze Rollenspielsequenz eingebaut. Mal sehen, wieviele Hitpoints Ihr den Gegnern abziehen könnt. An dieser Stelle ist es von großem Vorteil, wenn Ihr von einem Helfer begleitet werdet. Er erhöht automatisch die Trefferzahl, die Ihr den Gegnern zufügt. Ist Kirby alleine unterwegs, kann sich die Sache etwas schwieriger gestalten.

Kirby versucht sich als Schauspieler.



Hier befindet sich die geheime Tür!

Nicht verzagen, Kirby fragen!

Dieses Spiel ist sehr komplex und unglaublich vielseitig. Noch unzählige Rätsel müssen gelöst werden, bevor Ihr alle Schatzkisten erfolgreich geknackt habt. Glücklicherweise haben die Programmierer aber in allen Abschnitten eine Speicherstationen untergebracht. Dort könnt Ihr Eure bisherigen Erfolge sichern. Lauft in den Speicherstationen über die sich am Boden befindenden Kissen und es erscheint eine Textbox mit der Abfrage, ob Ihr abspeichern wollt oder nicht. Außerdem gibt es in diesen Räumen einen Schalter, der Euch dank eines Special-Items zu neuer Energie verhilft.

Hier kann Kirby seine Erfolge abspeichern.

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt Euch schon ein ganzes Stück weit durch den dritten Teil der Donkey Kong Country-Saga gespielt und den Orangatanga-See und Kremwood Forest bereits hinter Euch gelassen. Wir hoffen, die Tips aus den letzten beiden Ausgaben des Club-Magazins haben Euch dabei ein wenig geholfen. Und da wir natürlich keine Unmenschen sind, lassen wir Euch auch auf dem weiteren Weg nicht im Stich. Diesmal wollen wir die Baboon-Bucht ein wenig genauer unter die Lupe nehmen. Unter und über dem Wasser gibt es eine Menge zu entdecken! (mp)

Diese idyllische Bucht hat vor Euch kaum ein Mensch bzw. ein Affe betreten. Ihr erreicht sie, nachdem Ihr Euch erfolgreich durch den Kremwood Forest gekämpft habt. Danach habt Ihr die Auswahl zwischen der Baboon-Bucht und der Industrie-Insel Mekanos. Wir haben uns in dieser Ausgabe zunächst für die Bucht entschieden. Die rauschenden Wasserfälle und die tiefblauen Lagunen machen sie zu einem Ort, der jedem Hochglanz-Urlaubsprospekt zur Ehre gereichen würde. Doch romantische Urlaubsstimmung kommt bei Dixie und Kiddy kaum auf. Zum einen lauern hinter jeder Ecke, jeder Wasserpflanze und auf jedem Steg unangenehme und heimtückische Gegner. Zum anderen haben sie ja immer noch das große Ziel vor Augen, nämlich Diddy und Donkey aus den Klauen der Kremlings zu befreien. Stürzt Euch mit uns in die Baboon-Bucht!

BAZZAS BLOCKADE

Das farbenfrohe Unterwasser-Abenteuer nimmt seinen Lauf. Zunächst freuen sich unsere beiden affigen Freunde riesig über die willkommene Abkühlung. Doch schnell wird ihnen klar, daß es im nassen Element auch nicht friedlicher zugeht, als an der Oberfläche. Überall wimmelt es von schwimmenden Fieslingen. Egal, ob sie Koco, Nibbla oder Bounty Bass heißen – sie haben es allesamt auf die Gesundheit unserer beiden Helden abgesehen.

Die Karte zeigt Euch den Weg durch die Unterwasserwelt. Was sie Euch jedoch nicht zeigt, sind haufenweise üble Fische, die durch das kristallklare Wasser schubbern. Ansonsten könnt Ihr die beiden Bonusfässer, die K-O-N-G-Buchstaben, das Enguarde-Faß und die vielen Bananen ja deutlich erkennen. Hmmmm... fehlt da nicht noch etwas? Richtig, die DK-Münze gibt es erst, wenn Ihr unten rechts aus dem eigentlichen Level herausgeschwommen seid. Dann wartet nämlich noch ein böser Koin darauf, daß Ihr ihm seine Münze abjagt. Dazu sollten Dixie oder Kiddy sich das Stahlfaß rechts von ihm schnappen, über sein Schild nach links hüpfen und schließlich von dort aus das Faß in hohem Bogen abwerfen. Nachdem es von der Wand zurückgeprallt ist, gehört die Münze Euch. So einfach kann das sein! Sicherheitshalber haben wir Euch das Ganze noch einmal auf zwei bunten Bildern abgelichtet.

Kiddy ist mitsamt dem Stahlfaß bereits auf dem Weg nach links.

Das Werfen ist schon seit Kindheit eine von Kiddys Spezialdisziplinen.

FÄSSER-FEUERWERK

Level 3-2

Donnernd braust das Wasser den Wasserfall herunter. Da ist es gar nicht so einfach, nach oben zu gelangen. Denn auch die mit Gras bewachsenen Plattformen führen oft nur ein kleines Stück voran und enden dann dummerweise unvermittelt. Doch die Programmierer von Rare lassen Dixie und Kiddy nicht im Stich und haben tolle Raketenfässer in das Level eingebaut. Mit deren Hilfe geht die Post Stück für Stück in Richtung Ziel ab. Wir wollen es aber auf keinen Fall versäumen, Euch darauf hinzuweisen, daß es in diesem Level vor grünen Stechbrummseln nur so wimmelt. Daher kann so mancher Raketenfaßritt auf ziemlich unsanfte Art und Weise enden.

ZOOM IN

EIN GEFIEDERTER KUMPEL

Auf einer der rechten Plattformen kurz nach dem Mitteltor entdecken Dixie und Kiddy eine hölzerne Kiste, auf die ein Vogel gemalt wurde. Wer den wohl so schön auf die Kiste gemalt hat? Naja, ist im Moment wohl nicht so wichtig. Kurzentschlossen springen sie gegen das hölzerne Gefängnis und befreien damit ihren Kumpel Parry. Der flattert freudig über ihre Köpfe und begleitet die beiden bis kurz vor das Levelende, wo ein Tier-Stopschild seinem Treiben ein Ende setzt. Auf dem Weg sammelt er so manchen nützlichen Gegenstand hoch in der Luft ein und hinterläßt zu Abschied sogar noch einen blauen Ballon. Und wie wir alle wissen, ist der ja insgesamt drei Extraleben wert. Tolle Sache, oder?

Aus dieser Kiste werden Dixie und Kiddy in wenigen Sekunden ihren Kumpel Parry befreien.

Doch bald schon heißt es wieder voneinander Abschied nehmen...

Immerhin wird der schmerzliche Verlust durch drei Extraleben versüßt.

Die nächste DK-Münze...

...ist gar nicht so leicht zu ergattern. Wenn Ihr nämlich das Stahlfaß kurz vor Levelende direkt gegen den Wächter der Münze donnert, dann prallt es wirkungslos ab. Ihr denkt jetzt natürlich: O.K., dann werfen wir das Faß halt über ihn hinweg und es prallt dann zurück... Falsch gedacht! Denn hinter Koin gibt es nichts, was das Faß aufhalten und zurückdotzen lassen würde.

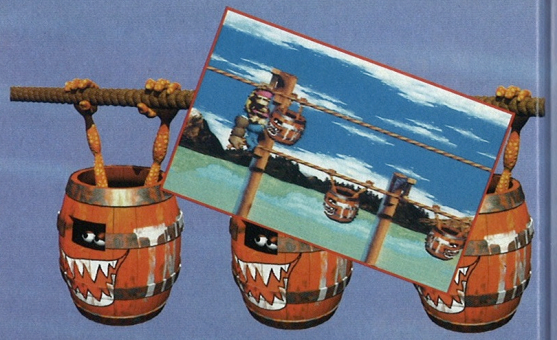
Nach Abwurf des Stahlfasses geht alles blitzschnell...

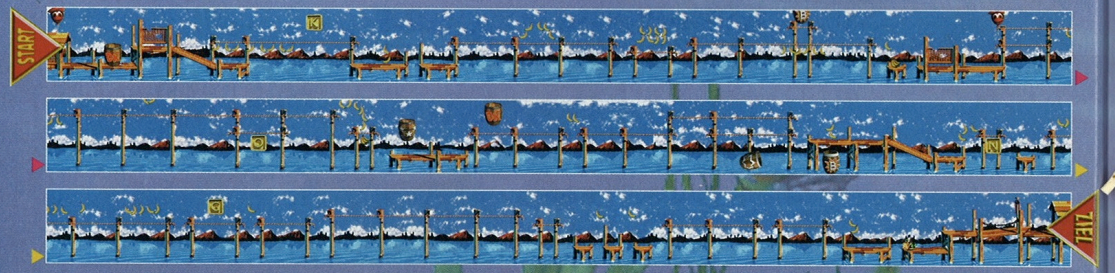
Doch der rettende Trick ist gar nicht so schwer. Ihr solltet Euch in die Nähe des Kanonenfasses stellen und das Stahlfaß in hohem (!) Bogen abwerfen, damit es in Koins Richtung losrollt. Dann hüpft Ihr in das Kanonenfaß und laßt Euch abschießen. Jetzt steht Ihr auf einmal links von Koin, der Euch verdutzt anschaut. Dabei vernachlässigt er sträflich seine Deckung und wird vom Stahlfaß plattgewalzt. Lustig, nicht wahr?

...denn schon ist der Wächter der Münze aus dem Weg geräumt.

Level 3-3 KRIECHENDE KLASPS

Nachdem Ihr Oma Wrinkly in ihrer Speicherhöhle einen kurzen Besuch abgestattet habt, führt Euch Euer Weg zu den kriechenden Klasps. Obwohl, kriechen kann man das eigentlich gar nicht nennen, was diese frechen Knallfässer da machen. Sie treiben sich auf dem Steg in den Seilen herum und machen Dixie und Kiddy das Leben mehr als schwer. Dabei ist es leider auch nicht von Vorteil, sich auf der Flucht vor den Fässern ins Wasser plumpsen zu lassen. Denn dort wartet der gefräßige Nibbla und macht kurzen Prozeß.





Die Karte zeigt Euch, an welchen Stellen Euch Bonusfässer und andere Leckerchen erwarten. Darüber hinaus baumelt gleich zu Beginn des Levels über dem ersten Dach ein roter Extraleben-Ballon. Schnappt Euch als Kiddy dazu die bezaubernde Silke… äh… Dixie und werft sie mit aller Kraft nach oben links auf das Dach. Schon seid Ihr um ein Leben reicher. Da wir aber in Zeiten der Gleichberechtigung leben und schon einmal in der Gegend sind, sollte Dixie danach Kiddy auf die Schultern nehmen und auf die brüchigen Bretter des Stegs knallen. Der Steg bricht und Kiddy angelt sich eine Bärenmünze.

Die DK-Münze dieses Levels ist leicht verdient. Schnappt Euch das Faß, das hinter der Levelende-Fahne leicht versteckt im Bootshäuschen steht und schleppt es ein Stück zu Koin zurück.

Der Rest dürfte für erfahrene DKC 3-Fans reine Routine sein.

SWANKYS SHOW

Cranky muß eine weitere Niederlage wegstecken.

Es ist mal wieder Zeit für einen kurzen Abstecher zu Swanky. Seine Wurfspiele erfreuen sich im ganzen Land allergrößter Beliebtheit. Nehmt Euch ruhig die Zeit für ein kurzes Spielchen, die nächsten Level laufen Euch nicht weg. Und außerdem ist es immer ein ganz besonderer Spaß, Cranky zu besiegen. Kein Affe auf der Welt ärgert sich über eine Niederlage so schön wie er!

Zur Auswahl stehen Euch die drei Spiele „Kopf an Kopf", „25 gewinnt" und „60 Sekunden". Zu gewinnen gibt es haufenweise Bananen und Bärenmünzen. Allerdings hat Cranky wochenlang trainiert und präsentiert sich in Höchstform. Zieht Euch also warm an.

Level 3-4 FÄSSER-GEWÄSSER

Ja, was geht denn hier ab? Der nächste Wasserfall erwartet unsere beiden affigen Kumpanen. Natürlich rauschen die Wassermassen auch hier bergab, doch ein Weg nach oben wird sich doch wohl finden lassen, nicht wahr? Die Lösung sind wieder einmal die hochexplosiven Fässer, die in der Gegend herumschweben. In diesem Level sind sie sogar nach links und rechts lenkbar. Damit habt Ihr gute Chancen, den vielen grünen Stechuntgetümen aus dem Weg zu gehen bzw. zu springen. Ach ja, die blauen Muskelprotze, die sich hier herumtreiben, sollte am besten Kiddy auf's Korn nehmen. Denn nur er kann sie mit einem Sprung auf den Kopf erledigen. Dixie muß in dieser Beziehung wohl noch etwas üben…

Kiddy kann bei gutem Timing sogar zwei blaue Gesellen auf einen Schlag plattmachen.

Level 3-5 FISCH-FILLEPITZ

Der Endgegner steht bereits kurz bevor, da tut es gut, sich noch etwas im Wasser tummeln zu können. Dixie und Kiddy genießen das Bad in der bunten Unterwasserwelt. Doch sie bemerken sofort, daß sie einen ziemlich gefräßigen Burschen im Schlepptau haben. Dieser Fisch hat einen riesigen Appetit und verfärbt sich von blau zu rot, je mehr sein Magen knurrt. Also lenkt ihn so an die gegnerischen Fischlein heran (nicht aber an die Muscheln), daß er sie mit einem gewaltigen Biß verschlingen kann. Hat er eine Weile nichts zwischen die Kiemen bekommen, dann kann es durchaus passieren, daß auch Kiddy oder sogar die zierliche Dixie von ihm verspeist werden. Also gebt dem Fisch sein Futter, bevor er Euch futtert!

Ihr findet auf der Karte die DK-Münze nicht? Könnt Ihr auch gar nicht! Denn wie im Wasserlevel Bazzas Blockade schwimmen die DK-Münzen auch hier nicht so einfach herum. Die Lösung des Problems offenbart sich Euch direkt vor der Levelende-Fahne. Von diesem Felsvorsprung aus solltet Ihr als Kiddy die blonde Dixie auf die Schultern nehmen und nach links oben auf das Felsplateau werfen. Dort findet Ihr dann alles, was Ihr zum Glück noch braucht – einen Wächter der DK-Münze und ein Faß. Der Rest ist wieder einmal ein Kinderspiel.

Ein kräftiger Hüpfer, ein starker Wurf…

…und schon stehen unsere Freunde dem Wächter der DK-Münze gegenüber.

Und so nehmen die Dinge eben ihren Lauf.

ZOOM IN

SQUIRTS SHOWDOWN

Wie in jeder Welt, die etwas auf sich hält, gibt es selbstverständlich auch in Baboons Bucht einen Endgegner, der diesen Namen auch verdient. Diesmal seid Ihr gefordert, mit Hilfe der Elefantendame Ellie dem Treiben des bösen Squirt ein Ende zu setzen. Der schießt zwar jede Menge Wasserfontänen um sich, doch Ellie kann über die verschiedenen Stufen der Felswand geschickt ausweichen. Und da auch sie ordentlich Wasser aufnehmen kann, kann der Kampf beginnen. Immer wenn Squirts Augen nach einer Wasserattacke aus dem Wasserfall auftauchen, sollte Ellie prusten, was das Zeug hält. Wenn sie in drei Runden jeweils beide Augen getroffen hat, ist der Spuk vorbei. Squirt verzieht sich und hinterläßt sogar noch einen Ski, den Dixie und Kiddy auf ihrem weiteren Weg sicher noch gut gebrauchen können…

Zunächst ist Ellie damit beschäftigt, den Wasserfontänen auszuweichen.

Doch bald setzt die Elefantendame ihre ersten Treffer…

…und darf sich schließlich sogar über einen Ski als Belohnung freuen.

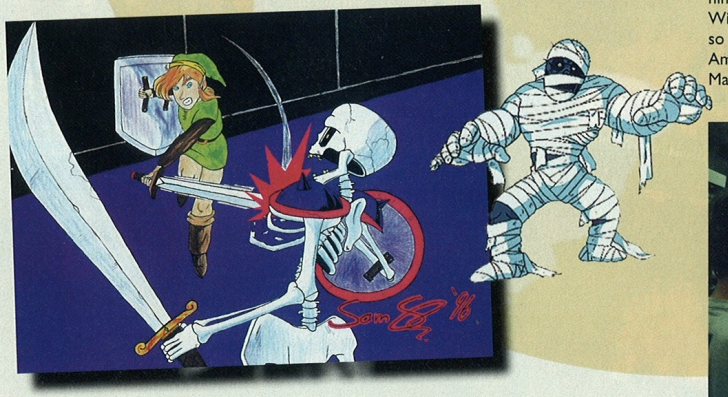
Mailbox

Sam Sh., Bad Nauheim

EINE HERBE ENTTÄUSCHUNG

Hallo Leute!
Am 1. März stellte ich meinen Wecker auf 7.30 Uhr. Ich wollte einer der ersten sein, der vor den Türen des Händlers einen guten Platz bekommt. Als um Punkt 9.00 Uhr der Laden öffnete, stürmte ich zum Regal und was sah ich? Ich sah, daß ich nichts sah! Auf jeden Fall kein Nintendo64. Ich war wirklich enttäuscht. Macht nichts, dachte ich, und rannte schnurstracks zum nächsten Laden. Und was fand ich dort? Wieder nichts! Wie sich bald herausstellte, gab es in der ganzen Stadt kein einziges Nintendo64 aufzutreiben. Die Händler sagten mir, daß nur diejenigen eine Konsole bekämen, die vorbestellt hätten. Wann kann ich endlich Euer neues Hammergerät kaufen? Bitte helft mir!
Steffen Patrick, Köln

Tagchen Steffen!
Es tut uns wirklich leid, daß Du bislang leer ausgegangen bist. Natürlich erklären wir Dir gerne, warum im Moment kein Nintendo64 in den Läden zu haben ist. Wie Du sicherlich weißt, gab es eine riesige Vorbestell-Aktion vor dem Verkaufsstart am 1. März. Diese stieß auf größere Begeisterung, als wir zuerst vermutet hatten. Eine gigantische Anzahl an Vorbestellungen trudelte bei sämtlichen Händlern ein. Da zum Einführungstag nur eine begrenzte Anzahl Konsolen zur Verfügung standen, wurden diese natürlich an diejenigen vergeben, die sich das Nintendo64 vorher gesichert hatten. Die große Nachfrage schöpfte also die Kapazität der lieferbaren Geräte vollends aus. Aber nur keine Panik! Bald sind die langersehnten Konsolen wieder in den Läden erhältlich.



Said Sedaghati, Köln

FACHCHINESISCH

Hallo Club Nintendo!
Als erstes möchte ich Euch ein Riesenlob für das Nintendo64-Sonderheft aussprechen. Es ist spitzenklasse! Besonders aufschlußreich fand ich die Doppelseite mit den „fachchinesischen" Ausdrücken. Nur eines verwirrt mich ein wenig. Bei den technischen Daten war zu lesen, daß die Powerkonsole ein Gewicht von nur 1,1 kg vorweist. Stimmt das wirklich? Vermißt habe ich im Sonderheft jedoch einen Artikel über STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE.
Marc Hansen, Harrislee

Hallo Marc!
Danke für Dein großes Lob. Wir hoffen, daß Du trotz des „Fachchinesisch" Dein Mittagessen nicht mit Stäbchen zu Dir nimmst. Spaß beiseite! Die Gewichtsangabe für das Nintendo64 stimmt haargenau. Man kann sich kaum vorstellen, daß so viel Power und Leistung in nur 1,1 kg stecken. Die Technik macht es eben möglich! Sicher wird es Dich freuen, daß in dieser Ausgabe STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE ausführlich vorgestellt wird. Viel Spaß beim Staunen!

PROBESPIEL IN AMERIKA

Hi Nintendo!
Ich bin schon seit 1990 begeisterter Leser Eures Magazins. Ich finde es wirklich klasse! Vor drei Monaten hatte ich das riesige Glück, nach Amerika zu kommen und dort das Nintendo64 probezuspielen. SUPER MARIO *64 ist wirklich genial! Wie schafft es Shigeru Miyamoto bloß, solche Spiele auf den Bildschirm zu zaubern? In Deutschland habe ich mir das Nintendo64 gleich vorbestellt und freue mich schon unheimlich, die Spiele zu Hause zocken zu können.*
Florian Opitz, Grünwald

Hallo Florian,
Leider können wir Dir nicht sagen, woher Herr Miyamoto seine mannigfaltigen Ideen nimmt. Auch wir staunen jedes Mal aufs Neue. Wir freuen uns aber, daß Dir SUPER MARIO 64 so gut gefällt. Dein Foto beim Probespielen in Amerika ist uns auf jeden Fall einen Platz im Magazin wert.

Jürgen Bach, Veltweiß

SCHWARZ-VERBOT!

Hallo, CN-Team!
So ziemlich alle in unserer Klasse werden ab und zu von ihren Eltern genervt, für die Schule zu lernen. Das Pech habe ich nicht. Meine coolen, anti-spießigen Eltern haben nur zwei Nachteile. Sie mögen keine Videospiele und sie verbieten mir schwarze Unterwäsche. Dafür darf ich mir Game Boy-Spiele kaufen, jeden Tag 25 Stunden spielen und ich muß nicht lernen. Vielleicht könntet Ihr ja für alle Schüler mit oberspießigen, kinderfeindlichen Eltern eine „Spick-Trick-Seite" einrichten. Wenn viele Leser Spick-Tricks senden, dann muß keiner mehr für Bio (meine Schwachstelle) lernen und jeder hätte mehr Zeit zum Videospielen!
Juliane Völkel, Zwickau

Hi Juliane!
Das könnte Euch so passen, Euch beim Mogeln zu helfen. Die einzigen Tricks, die wir verraten, findet Ihr in unserer Trick-Zone. Außerdem kann ich Dir versichern, daß alle Redakteure ziemlich fleißige Schulgänger waren und nie (ähhm, oder nur äußerst selten) gemogelt haben.
25 Stunden Videospielen am Tag scheint uns zudem ein wenig viel zu sein. Denn mit dem Videospielen ist es wie mit anderen Tätigkeiten, die viel Spaß machen. Macht man etwas im Überfluß, dann verliert die Sache ihren Reiz. Und das wollen wir doch nicht, oder? Außerdem ist nach getaner Arbeit die Freude aufs Spielen meist um so größer.
Bei Deinem Unterwäscheproblem können wir Dir allerdings nicht weiterhelfen, denn wir tragen alle schwarze Unterwäsche.

QUESTION MARK ?

Was sind Eure Lieblingsfilme?
Heike Schnaidt, Aalen

Tja, liebe Heike, da liegen die Geschmäcker völlig verschieden. Netty liebt Tierfilme, ihr Favorit ist zur Zeit „Ein Schweinchen namens Babe". Claude ist großer Science Fiction Fan, er liebt die „Star Trek"-Filme. Als begeisterter Motorradfahrer kann es für John natürlich nur einen Film geben, „Easy Rider". Als leidenschaftlicher Ballett-Tänzer steht Marcus auf beschwingte Filme wie „Dirty Dancing". Marko, unser Heilfaster, hat auch ein Vorbild. Das Leben seines Idols wurde im Film „Gandhi" dargestellt. Markus II ist einer der größten Helge Schneider Fans. Daher ist sein derzeitiger Lieblingsstreifen „Praxis Dr. Hasenbein". Thomas, der großer Queen Fan ist, steht besonders auf den Film, für den seine Heroen die Musik geschrieben haben, „Flash Gordon".

KOCH CORNER

Die vielen Einsendungen zu unserer kleinen Kochecke verraten uns, daß sich unter den Lesern nicht nur etliche Profizocker, sondern auch eine ganze Menge Hobbyköche befinden. Die leckeren Gerichte lassen allen Redakteuren jedes Mal das Wasser im Munde zusammenlaufen. Favoriten sind jedoch die süßen Snacks, auf die Ihr besonders abfahrt. Hier ein kleines Rezept von Robin Meyer aus Krefeld:

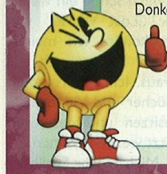
Donkeys Schoko-Cocos-Spieß

Man nehme einige gleichgroße Kokosnuß-Stückchen und steckt sie auf einen Spieß. Anschließend läßt man eine Tafel Schokolade langsam in einem Topf schmelzen. Mit der zerlaufenen Schokolade überzieht man nun den Kokosspieß. Während die Glasur noch nicht ganz trocken ist, kann man den Spieß mit Krokant oder Streußel bestreuen. Das ganze nun ab in den Kühlschrank und ein wenig warten. Bon Appetit!

JOKE BOX

Der Vater fragt seinen Sohn: „Weißt Du eigentlich, wo die Bahamas liegen?" Darauf der gestreßte Sohn: „Nein, da mußt Du die Mutti fragen. Die räumt doch alles weg!"
Marcel Schmerse, Frankfurt/Oder

Unterhalten sich zwei Freunde: „Verlangt Dein Vater auch von Dir, daß Du vor dem Essen betest!". Darauf der andere: „Nein, meine Mutter kocht ganz gut."
Anne Bergsträßer, Mühltal



Donkey zu Diddy: „Na, verkaufst Du immer noch Bananen?" Darauf Diddy: „Nein, man hat mir gekündigt. Ich habe immer die krummen weggeworfen."
Andreas Hinzdorf, Wessling

Hansi erzählt im Biologie-Unterricht: „Gestern habe ich eine weibliche und drei männliche Fliegen gesehen". Meint der Lehrer: „Das kann man doch gar nicht erkennen". Darauf Hansi: „Ist doch ganz einfach. Eine Fliege saß auf dem Spiegel und drei auf dem Bierkrug."
Michael Schümann, Rostock

BUCH ODER VIDEOSPIEL?

Hallo, Ihr fleißigen Schreiber! Wieder einmal haben sich viele von Euch aufgerafft, uns ihre Meinung zu unserem letzten Forum mitzuteilen. Erfreut stellten wir fest, daß sich eine Menge Leser sehr kritisch mit dem Thema „Buch oder Videospiel" befaßt haben. Wer glaubt, die heutige Generation würde sich nicht mehr mit Büchern beschäftigen, der irrt gewaltig. Doch seht selbst. Hier einige Kommentare zum letzten Forum:

VIDEOSPIELE ALS INSPIRATION

Zu Eurer Frage, welches Medium die Fantasie leichter beflügelt, kann ich folgendes berichten: Erst das NES-Spiel SUPER MARIO BROS. 2 verleitete mich zum Zeichnen kleinerer Comics. Mittlerweile habe ich ein richtiges Hobby daraus gemacht. Zehnseitige Geschichten und 145 Comic Strips zieren meine stolze Sammlung. Sogar eigene Figuren habe ich entwickelt. Obwohl ich auch sehr gerne Fantasy- oder Science Fiction-Bücher lese, hat noch keines der vielen Bücher meine Fantasie so sehr angeregt. Ich bin froh, daß es Videospiele gibt!

André Lity, Grohnde

FIGUREN WEITERLEBEN LASSEN

Ich bin sicher, daß Videospiele die Kreativität anregen. Natürlich kommt es immer darauf an, wie man mit ihnen umgeht. Das tolle an Abenteuer- und Rollenspielen ist, daß man sich richtig in die Lage der Helden hineinversetzen kann. Warum soll man die Figuren nach Beendigung des Spiels nicht weiterleben lassen? Die Möglichkeiten sind doch unbegrenzt! Ich habe mir hierzu einiges einfallen lassen. In meiner SECRET OF MANA-Sammlung finden sich neben einigen T-Shirts und Tassen auch selbstentworfene Zauberspruchkarten und Charakterbeschreibungen. Ebenso habe ich die Story zu dem Spiel mit Bildern und Texten nacherzählt. Daraus ist dann eine Idee von einem Video mit Musik-Clips entstanden. Die obligatorischen Zeichnungen machen die Sammlung natürlich erst komplett. Jeder Besitzer eines solchen Lieblingsspiels sollte seiner Kreativität freien Lauf lassen und auch so etwas ausprobieren.

Thoshi Fulfs, Bremen

IN DER RUHE LIEGT DIE KRAFT

Videospiele sind auf jeden Fall sehr sinnvoll. Denn man hat endlich einmal Ruhe vor den Kindern. Nein, Spaß beiseite! Realitätsbezogene Abenteuerspiele regen nicht nur die Kreativität an, sondern fördern auch das Allgemeinwissen. Seit TERRANIGMA weiß ich zum Beispiel, daß Lhasa die Hauptstadt von Tibet ist. Mit ILLUSION OF TIME konnte ich die Welt ein wenig besser kennenlernen. Das ist doch toll! Geschicklichkeitsspiele á la Tetris verbessern das Reaktionsvermögen und die Schnelligkeit. Nur Kampfsport- und Ballerspiele finde ich ein wenig eintönig. Genauso verhält es sich mit Büchern. Manche Werke haben literarischen Wert und Comics zum Beispiel geben sehr viel Spaß. Dafür gibt es auch sehr sinnlose Bücher. Jeder sollte selbst wissen, für was er sich entscheidet.

Andreas Seidel, Hohenerteben

TRÄUME SIND DAS WICHTIGSTE

Ein Buch besteht aus gedruckten Buchstaben. Ein Videospiel hingegen ist aus farbenprächtigen Welten und aufregenden Figuren zusammengesetzt. Aus diesem Grund ist es schwer, diese beiden völlig verschiedenen Dinge miteinander zu vergleichen. Wenn ich in Eurer Clubzeitschrift über ein Spiel lese, male ich mir in meiner Fantasie eigene Welten aus. Doch leider stimmen die wirklichen Bilder des Spiels mit meinen Ideen nicht überein. Das enttäuscht mich schon ein wenig. Als ich den Schmöker „Lost World" von Crichton gelesen habe, konnte ich meiner Fantasie freien Lauf lassen. Da kam ich aus dem Träumen nicht heraus. Ich bin trotzdem davon überzeugt, daß Bücher und Videospiele verschiedene Reize besitzen und deswegen nicht auf eine Stufe gesetzt werden können.

Michael Jahr, Stollberg

ZU VIERT MACHT'S RICHTIG SPASS

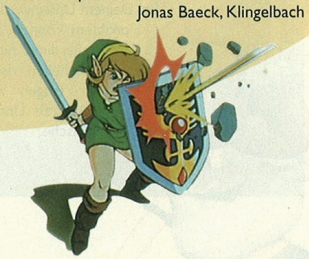
Ich finde Videospiele toll, denn sie machen richtig Laune. Wenn man mit Freunden spielt, dann geht richtig die Post ab. Zu viert zu spielen ist dann das Größte. So kann ich mich gemeinsam mit meinen Freunden dem schönsten Hobby widmen. Die Vorurteile der Erwachsenen kann ich gar nicht verstehen. Oft wird behauptet, daß Videospiele einfältig sind. Abenteuerspiele oder das neue SUPER MARIO 64 kann so viele Rätsel vorweisen, daß man ordentlich grübeln muß. Ich glaube, daß die meisten Erwachsenen die Rätsel gar nicht lösen könnten, ohne zu verzweifeln. Außerdem sind Spiele wie Mario Paint doch richtige Kreativbomben. Oder was meint ihr?

Harry Doll, Göppingen

IN FANTASIEWELTEN ABTAUCHEN

Ich persönlich liebe es, in Fantasiewelten abzutauchen. Ob mir hier ein Videospiel oder ein Buch die Reise ermöglicht, ist ganz egal. Doch sollte man mit dem Vorurteil, daß Videospiele nur langweiliger Kinderkram sind, gründlich aufräumen. Viele Abenteuer führen den Spieler in wunderschöne und aufregende Welten. Hier könnte sich so mancher Hollywood-Film eine Scheibe abschneiden. ZELDA – A LINK TO THE PAST wäre wohl hierfür das beste Beispiel. Ein wahres Meisterwerk!

Jonas Baeck, Klingelbach



ZU UNREALISTISCH

Videospiele finde ich zwar sehr unterhaltsam, dafür aber äußerst unrealistisch. Doch ich hoffe, daß sich dies mit dem Erscheinen des Nintendo64 ändern wird. Denn die Bilder, die ich bislang gesehen habe, waren der Hammer. Am liebsten schau ich mir aber einen guten Film an.

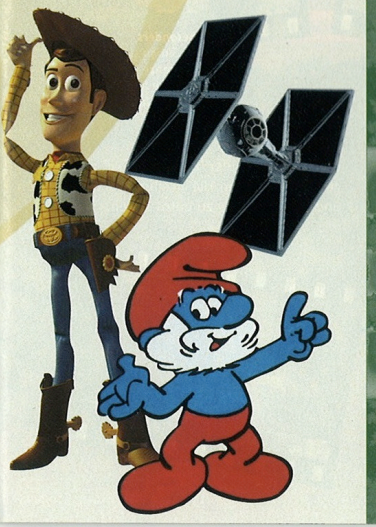
Christoph Rodenbach, Wertheim

SPIEL, SPASS, SPANNUNG

Nintendo-Spiele bereiten mir riesigen Spaß. Ich habe schon sehr oft Videospielfiguren gezeichnet und Comics erfunden. Die Ideen hatte ich natürlich von einem Nintendo-Spiel. Auf der anderen Seite habe ich auch eine Menge Bücher gelesen, die ich total spannend fand. Man könnte doch einmal die Geschichte eines Videospiels in ein Buch umsetzen, oder umgekehrt*.

Maximilian Bauer, Rosenheim

*(*Anmerk. d. Red.: Gibt es! Der Streifen „Super Mario Bros." war eine lustige Verfilmung um die Geschichte des kleinen Klempners. Später lief noch ein weiterer Film mit dem Namen „Street Fighter" in deutschen Kinos, der ein Nintendo-Videospiel als Vorlage hatte. Filmumsetzungen wie Star Wars oder Toy Story gibt es auf allen Nintendo-Konsolen. Man sieht, daß die Übergänge zu den einzelnen Medien durchaus fließend sind.)*



IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

THEMA VIDEOSPIEL

Diesmal wollen wir ältere Videospieler auffordern, uns ihre Meinung zum Thema Videospiel zu schreiben. Wir suchen Spieler, die älter als 30 oder vielleicht sogar älter als 40 sind und dennoch begeisterte Videospielfans sind. Wie gefallen Euch die Spiele, welche Spiele sind Eure Favoriten, was fasziniert Euch und von welchen Spielgenres würdet ihr Euch mehr Spiele wünschen. Schreibt uns und tut uns Eure Meinung kund, die sicherlich auch für unsre jüngeren Leser interessant ist. Wir erwarten Eure Briefflut!

Ein Wunsch geht in Erfüllung

Jonas Diehl aus Niederkassel hegt schon seit langer Zeit einen sehnlichsten Wunsch: einmal in der Clubzeitschrift zu erscheinen. Deshalb hat er uns auch nichts von sich verschwiegen. Der 11jährige Gymnasiast besucht die sechste Klasse und liebt den Musikunterricht, was nach seinen Angaben an dem netten Lehrer liegt. Als begeisterter Nintendo-Fan ist er auf allen Konsolen zu Gange. Sehnsüchtig fiebert er auf das Nintendo64 zu. Vorbild gibt es für ihn nur eines: Mario! Hoffentlich eifert Jonas unserem Helden in seinem Abenteuerdrang und nicht im vielen Pizzaverzehr nach.

Jonas Diehl

Die Sportskanone aus Wesseling

Der junge Mann auf dem Bild hört auf den Namen Kai-René Dittrich und besucht die 7. Klasse der Realschule in Brühl. Trotz seiner 13 Jahre ist der Musterschüler aus Wesseling stolze 1,75 m groß. Fit hält sich der begeisterte Nintendo-Fan mit Fußball, Schwimmen und Inline-Skaten. Seine sportliche Begeisterung schlägt sich auch in den Charts seiner Nintendo-Spiele nieder, in der man einige Sportspiele findet. Als absolutes Highlight nennt Kai-René jedoch DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONG´S DOUBLE TROUBLE. Bei einer leckeren Pizza liebt er es, mit den Affen über den Bildschirm zu flitzen.

Kai-René Dittrich

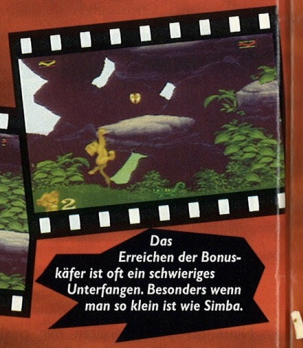
DER KÖNIG DER LÖWEN

Hallo Disney-Fans!

Im Zuge der brandheißen Disney Classic-Serie stellen wir Euch in dieser Ausgabe zwei Spiele dieser kommenden Reihe vor. KÖNIG DER LÖWEN feierte vor ca. zwei Jahren als Film wie auch als Videospiel größte Erfolge und läutet nun das Comeback der legendären Disney-Spiele ein. Kaum einer von Euch wird die ergreifende Geschichte des kleinen Löwenjungen Simba nicht verfolgt haben, die in den Kinos die Herzen der großen und kleinen Tierfreunde höher schlagen ließ. Der Mega-Erfolg dieser rührenden Löwengeschichte basierte jedoch nicht nur allein auf den erstklassigen Trickfilmzeichnungen. Auch die wunderschöne Musik, zu der sogar Elton John einen Titel beisteuerte, stieß auf große Begeisterung. Diesem Siegeszug schloß sich auch das Videospiel KÖNIG DER LÖWEN an, bei dem alle Fans des kleinen Knuddel-Löwen die Abenteuer des Dschungels hautnah miterleben konnten. Laßt Euch nun in die bezaubernde Welt Afrikas entführen und geht mit Simba auf eine Reise, die Ihr nie vergessen werdet. (mh)

Ein König wird geboren! Stolz hält der Affe den kleinen Löwen in den Händen.

Fauch! Igel können ganz schön pieksen, wenn man auf sie springt. Hier muß sich Simba etwas einfallen lassen.

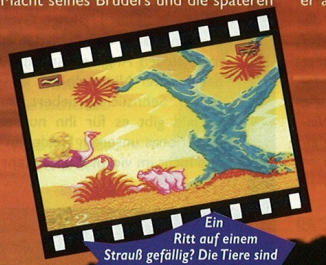


Das Erreichen der Bonuskäfer ist oft ein schwieriges Unterfangen. Besonders wenn man so klein ist wie Simba.

Das Rad des Lebens

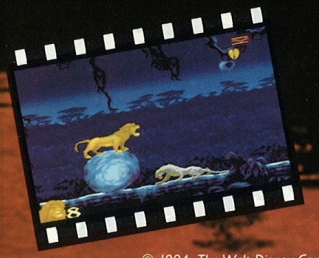
Simba, ein kleiner Löwe, erblickt im Dschungel Afrikas das Licht der Welt. Da er eines Tages die Nachfolge seines Vaters Mufasa, der als König über das geweihte Land herrscht, antreten soll, ist Simba schon jetzt ganzer Stolz seiner Eltern. Wenn da nicht der üble Löwe Scar, Bruder des König Mufasa, wäre. Neidisch auf die Macht seines Bruders und die späteren Besitzansprüche von Simba, schmiedet dieser einen teuflischen Plan. Zusammen mit heimtückischen Hyänen, lockt Scar seine beiden Familienmitglieder in eine hinterhältige Falle. Dabei kommt Mufasa ums Leben, als er den kleinen Simba retten will. Nicht genug des Schmerzes, redet Scar noch auf Simba ein, daß er an dem Tod seines Vaters Schuld sei. Voller Schuldgefühle verläßt dieser traurig das geweihte Land und flüchtet in ferne Regionen. Scar übernimmt in dieser Zeit die Herrschaft. In der Ferne trifft Simba jedoch auf Pumbaa und Timon, die bald seine beiden einzigen und dicksten Freunden werden. Jahre später, als Simba zu einem richtig großen Löwen aufgewachsen ist, stößt er zufällig auf eine alte Löwenfreundin, die ihm von der Schreckensherrschaft Scar's berichtet. Mit seinen Freunden macht sich der 'König im Exil' nun auf, das geweihte Land in die Freiheit zurückzuführen und Scar entgültig zu entmachten.

Gut gebrüllt Löwe! Die Affen wechseln vor Schreck ihre Stellung. Dies ist wichtig, um an dieser Stelle weiterzukommen.



Ein Ritt auf einem Strauß gefällig? Die Tiere sind ganz schön gutmütig...

...besonders wenn Simba sich an die Schwänze von riesigen Nilpferden hängt und diese als Lianen mißbraucht!



© 1994 The Walt Disney Company

CLASSIX

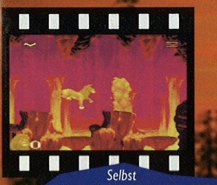
Aasgeier sind widerliche Viecher! In den düsteren Gefilden des Elefantenfriedhofs hat Simba nichts zu lachen...

...denn auch die scheußlichen Hyänen wollen dem kleinen Helden zähnefletschend ans Leder. Gefahren lauern eben überall!

„Lauf zu, ein Gnu!" mag sich Simba hier wohl denken, als die Horde wilder Trampeltiere von hinten angetrabt kommt.

Die bunte Welt des Dschungels

Wie es sich für ein Disney-Spiel geziemt, stehen die Farbenpracht und die bezaubernden Animationen des Spiels dem gleichnamigen Kinofilm in nichts nach. Das Abenteuer führt Euch von den grünen Wiesen des geweihten Landes, in dem sich Igel kugeln und Käfer durch die Lüfte schwirren, über den düsteren Elefantenfriedhof, der von Hyänen und üblen Aasgeiern übersät ist. In einer gefährlichen Hetzjagd mußt Du der riesigen Herde Gnus entkommen, die mit rasender Geschwindigkeit aus dem Hintergrund angallopiert kommen. Weiter geht es von strahlend blauen Wasserfällen bis zu rotglühenden Lavaleveln, in denen heiße Vulkane brennende Feuerbälle speien. Wie auch in der Geschichte des Films, wird Simba während des Nintendo-Abenteuers erwachsen. Als großer Löwe besitzt Ihr ganz neue Fähigkeiten. Das königliche Brüllen, das als kleines 'Knuddelpaket' noch ein wenig zierlich klang, entspricht als ausgewachsener Löwe schon eher einem König des Dschungels. Den Tatzenhieb erlernt Simba auch erst im Laufe seines Erwachsenwerdens und erweist sich als äußerst hilfreich gegen die drohenden Gefahren übler Zeitgenossen. Zum Schluß ist natürlich ein Duell mit dem bösen Onkel Scar angesagt. Wird Simba die Despotenherrschaft Scars beenden können und das geweihte Land in die Freiheit führen? Das Schicksal der königlichen Rasse liegt in Euren Händen!

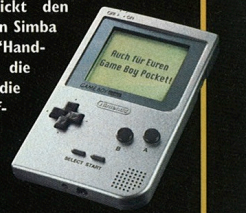


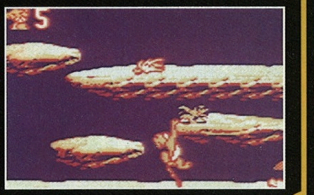
Selbst als großer Löwe ist er in seinen heißen Abenteuern vielen Gefahren ausgesetzt...

...vor allem wenn ihn andere Bestien nicht ganz so freundlich empfangen!

Das Finale! Hier steht Simba seinem Onkel Scar gegenüber.

Auch Game-Boy Spieler unter Euch können dieses Abenteuer live miterleben. Schickt den kleinen Löwen Simba auf Eurem 'Hand-Helden' auf die Reise durch die wildesten Aufgaben des gefährlichen Dschungels.





Von Käfern und versteckten Leveln

Unzählig viele Gegenstände könnt Ihr während Eures Abenteuers einsammeln. Die bunten Käfer, an die nicht immer einfach heranzukommen ist, belohnen Euch aber für Eure Mühe und geben verlorengegangene Lebensenergie zurück. Auch nach Extraleben solltet Ihr Eure Äuglein gut aufhalten, denn das Abenteuer des kleinen Löwen entpuppt sich als äußerst schwierig. Begehrtestes Item ist jedoch das Extracontinue in Form einer Sonne. Wo man es finden kann? Da müßt Ihr schon die Löwenohren gespitzt halten. Halt, eines noch! Wußtet Ihr schon von den versteckten Bonusleveln, in denen Ihr mit Timon und Pumbaa in kurzer Zeit möglichst viele Bonusgegenstände ergattern müßt? Noch nicht? Dann stürzt Euch ins Abenteuer und erkundet die geheimnisvolle Welt des Dschungels.

In den gut versteckten Bonusleveln...

...müßt Ihr mit Pumbaa oder Timon Gegenstände sammeln.

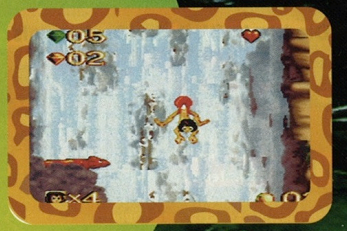
DISNEY CLASSICS

Das Dschungelbuch

AFFENTANZ IM DSCHUNGEL

Disney continues

Und weiter geht's! Nach KÖNIG DER LÖWEN widmen wir uns in dieser Ausgabe einem weiteren Spiel der kommenden Disney Classic-Serie. Da die Kreativen von Disney scheinbar wahre Dschungel-Fans sind, spielt auch DAS DSCHUNGELBUCH wieder im tiefsten Gestrüpp verschlungener Urwaldlandschaften. Anstelle einer Löwenfamilie müßt Ihr Euch jedoch mit einer ganzen Horde wildgewordener Affen herumschlagen. Doch damit nicht genug! Ein tollpatschiger Bär, eine hinterlistige Schlange und ein äußerst gefährlicher Tiger sind nur einige der Protagonisten dieses Walt Disney Mega-Erfolgs. Hauptakteur ist jedoch ein kleiner Menschenjunge namens Mogli, der nur auf Euch gewartet hat, um nun den geheimnisvollen Urwald zu durchqueren. **Der Dschungel ruft!** (mh)



Mogli hat alle Hände voll zu tun, sich den Weg durch die frechen Affen zu bahnen.

Die großen Abenteuer des kleinen Mogli

Ein nie zuvor gehörtes Schreien dringt durch die Tiefen des riesigen Urwaldes. Baghira, der gutmütige und freundliche Panther, geht diesem seltsamen Geräusch auf den Grund und entdeckt ein ausgesetztes Menschenkind. Voller Mitleid trägt Baghira das kleine Bündel zu einer Wolfsfamilie, die das kleine Menschlein wie ihren eigenen Sohn aufzieht. Als der kleine Mogli zehn Jahre alt ist, kursiert eine erschütternde Nachricht im Dschungel. Shir Khan, der mächtige Tiger, streift durch die Region. Da er sich vor den Gewehren und dem Feuer der Menschen scheut, hat er diese zu seinen größten Feinden auserkoren. Baghira beschließt mit den Wölfen, Mogli zu einer Menschensiedlung zu geleiten und ihn dort in Sicherheit zu bringen. Doch Mogli will davon nichts wissen, denn er liebt die Tiere und den Urwald. Auf der abenteuerlichen Reise lernt Mogli gute Freunde wie den tollpatschigen, aber liebenswürdigen Bären Balu und einige hilfsbereite Geier kennen. Gleichzeitig sorgen neugierige Affen und die hinterlistige Schlange Kaa für jede Menge Wirbel. Am Ende kommt es schließlich zum großen Showdown mit dem üblen Tiger – doch alles wollen wir Euch noch nicht verraten!

Dieser kleine Elefant dient Euch als Zwischenspeicher und trötet fröhlich, wenn Ihr an ihm vorbeilauft.

Ein Freund, ein guter Freund! Balu der Bär weist Mogli den heißersehnten Ausgang aus dem Level.

© THE WALT DISNEY COMPANY

Probier's mal mit Gemütlichkeit!

Auch wenn Balu dieses legendäre Lied im gleichnamigen Kinofilm fröhlich trällert, wird beim Spielen kaum Gemütlichkeit aufkommen. Hier ist pure Action angesagt! Das Dschungelleben ist für einen so kleinen Wicht wie Mogli eben nicht einfach. Obwohl ihn die meisten Tiere tief ins Herz geschlossen haben, wird Mogli unentwegt geärgert. Da werfen Affen Melonen aus den Bäumen, Moskitos setzen zum Sturzflug an und Ameisen haben es darauf abgesehen, in Moglis großen Zeh zu beißen. Den Dschungel heil zu durchqueren erweist sich für unser Menschenkind als enorm heikel. Zu allem Unglück haben auch Shir Khan und die Schlange Kaa unseren kleinen Helden zum „fressen" gern. Wenn das nur gutgeht! Doch zum Glück stehen Mogli in seinem Abenteuer eine ganze Menge guter Freunde zur Seite. Und wer sagt schon, daß das Leben im Dschungel ein Zuckerschlecken sein soll?

King Louie bringt Mogli mit seiner Affenkapelle ganz schön die Flötentöne bei. Er entpuppt sich im Kampf als harter Brocken.

„Schau mir in die Augen, Kleiner". Die Schlange Kaa erweist sich als erster und überaus schwerer Endgegner.

Tierisch gut und affenstark!

Besonderes Augenmerk bei der Programmierung dieser Filmumsetzung wurde auf den Witz der Animationen und die Farbenpracht der Dschungellandschaft gelegt. So kommentiert zum Beispiel ein Ameisenhaufen die Bananenattacken Moglis mit einer weißen Fahne. Laßt Ihr die Spielfigur bewegungslos im Bild stehen, erheitert Euch Mogli mit verschiedenen Zwischensequenzen. Entweder jongliert er mit Bananen, vollführt einen rhythmischen Dschungeltanz oder fängt an, mit seinem eigenen Schatten zu boxen. Kleine witzige Details sorgen immer wieder für Spaß und Abwechslung, während im Hintergrund des Spielgeschehens die unverkennbaren Melodien aus dem Kinohit zu hören sind. Spätestens nach einigen Minuten werdet Ihr pfeifend vor dem Bildschirm sitzen, denn die Songs entpuppen sich als wahre Ohrwürmer.

Kapitulation des Ameisenhaufens! Friedlich schwenken die kleinen Krabbelviecher die weiße Fahne.

Game Boy-Fans aufgepaßt!

Laßt Mogli auch über Euren „tragbaren Helden" tanzen und helft ihm, aus den Klauen des üblen Tigers Shir Khan zu entkommen. Ein großes Dschungelabenteuer auf dem kleinen Game-Boy!

Wo ist die Kokosnuß...

...wer hat die Kokosnuß geklaut?

Da Mogli mit seinen zarten Kinderhändchen nicht allen Tieren zu Leibe rücken kann, muß er sich Früchte des Urwaldes zunutze machen, um diese als Wurfgeschosse einzusetzen. Leckereien wie Mangos, Melonen, Papayas und Kokosnüsse hängen in den Bäumen verteilt und warten nur darauf, eingesammelt zu werden. Doch oft sind diese Köstlichkeiten nur über kniffl ige Kletteraktionen entlang der Lianen zu erreichen. Als geübter Krabbelkünstler und Sportskanone erweist sich der kleine Mann als recht gelenkig. Sperrt Ihr Eure Augen besonders gut auf, könnt Ihr grüne und rote Diamanten erkennen. Sammelt Ihr diese gewissenhaft ein, werdet Ihr mit Continues belohnt oder in eine Bonusrunde befördert. Dort gibt es Gegenstände und Extraleben in Hülle und Fülle. Worauf wartet Ihr noch? Ran an die Lianen und rein ins Abenteuer!

Ei, Ei, Ei! Wohin mit diesem riesigen Ding? Wenn Mogli das Ei mit Bananen beschießt, erlebt er eine freudige Überraschung.

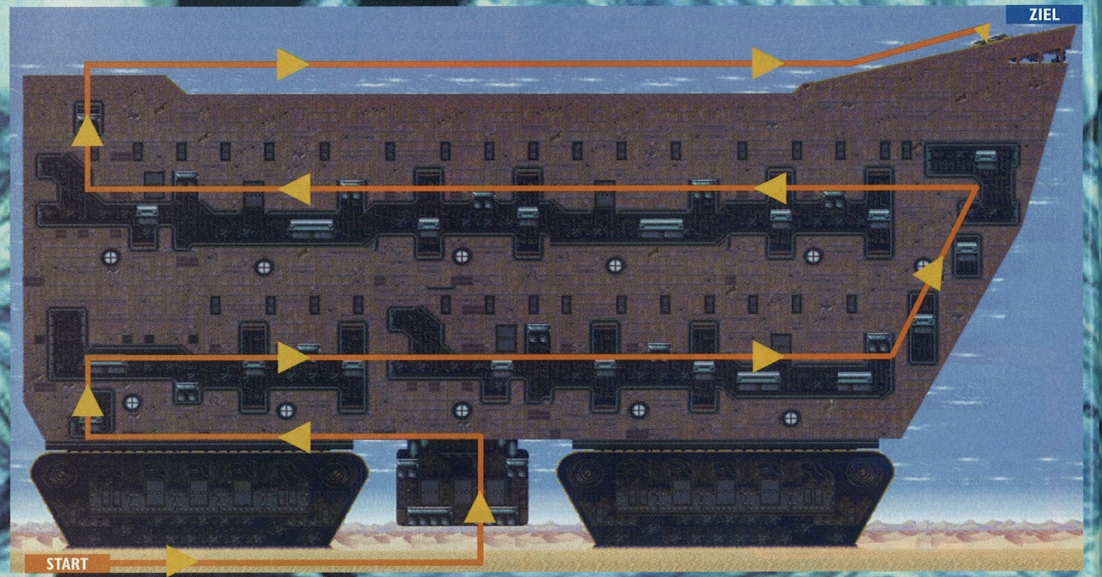
Die Zeit der Sternenkrieger

Euch wird sicherlich nicht entgangen sein, daß George Lukas' Saga um die unerschütterlichen Rebellen siegreich in unserem neuesten Magazin Einzug hält. Nachdem Ihr sicher bereits einen Blick auf das brandheiße Abenteuer Shadows of the Empire für das Nintendo64 geworfen habt, nehmen wir den nicht weniger aufregenden Klassiker für das Super Nintendo ein wenig genauer unter die Lupe. Dabei sind wir Luke Skywalker im dritten Level des Weltraumabenteuers dicht auf den Fersen. Schnallt nun Euren Blaster um, packt das Lichtschwert aus und folgt uns in die sandige Wüste des Planeten Tatooine! (mh)

Die Suche nach dem verlorenen Androiden

Zwei von der Prinzessin gesandte Roboter, besser bekannt unter den Namen R2-D2 und C3PO, sind auf dem Weg zu dem alten Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi. Von diesem erwartet sich die verzweifelte Hoheit Unterstützung im Kampf gegen das Imperium. Wie es der Zufall will, verschlägt es die zwei Androiden in die Hände des jungen Helden Luke Skywalker, der sie als Arbeitsroboter von einigen Jawas abkauft. Der kleine R2-D2 läßt sich jedoch von seinem Auftrag in keinster Weise abbringen und macht sich heimlich auf den Weg zum alten Obi-Wan. Mit C3PO zusammen macht sich der besorgte Besitzer Luke auf die Suche und stößt auf ein riesiges Sandschiff, worin er den verlorengegangen Androiden vermutet...

Schon am Fuß des Sandschiffes erhält Luke eine unfreundliche Begrüßung.



CLASSIX

SUPER STAR WARS

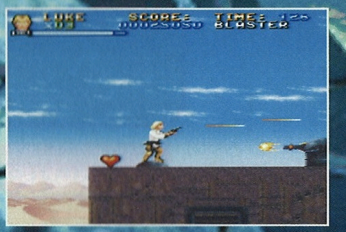
Eine kleine Hilfe bieten die roten Pfeile, die Euch die Richtung aufzeigen.

Zielsicher müßt Ihr auf den Plattformen landen...

...einige sind sogar nur mit dem Supersprung zu erreichen.

Die Außenseite des Sandschiffs

Im dritten Level des rebellischen STAR WARS-Openers steht der junge Luke Skywalker ratlos vor einem riesigen, rollenden Sandschiff. Es gibt nur einen Eingang in das monströse Gefährt, der sich auf dem Dach befindet. Um an dem Sandschiff emporzuklettern, stehen zahlreiche fahrende Plattformen zur Verfügung. Da die Jawas ihren Frachter jedoch gut bewachen, hat Luke nicht nur gegen feuerspeiende Kanonen an der Außenwand des Schiffes zu kämpfen, sondern auch gegen die lästigen kleinen Jawas, die Handdetonatoren nach ihm werfen. Alle Sprungkünste müßt Ihr unter Beweis stellen, denn wenn Ihr von einer erhöhten Plattform fallt, beginnt Ihr nochmal ganz unten. Auf dem Dach des Gefährts wird es dann richtig gefährlich. Feuernde Geschütze hauen Euch glatt aus den Schuhen, wenn Ihr nicht jeden Schritt reiflich überlegt. Habt Ihr Euren Weg jedoch zielstrebig freigeschossen, führt ein gezielter Sprung durch eine Luke in das Innere des Sandschiffs und das nächste Level wartet auf Euch.



Auf dem Dach des Sandschiffs könnt Ihr ein heißbegehrtes Herz finden, das Eure Energie für den letzten Teil des Weges ein wenig auffüllt...

Um an den feuernden Geschützen vorbeizukommen, werdet Ihr jede Menge Energie brauchen.

Fast geschafft! Auch der Eingang ins Innere des Sandschiffs wird durch einen roten Pfeil angezeigt.

ES LEBE DER SPORT

AUF DEM GAME BOY ROLLT DER BALL

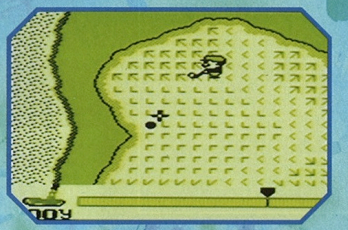
Zwei weitere Game Boy-Spiele dringen in die Gefilde der Nintendo-Klassiker vor. Sportsfreunde unter Euch wird es begeistern, die absoluten Klassiker Golf und Tennis demnächst zum Hammerpreis in den Regalen Eurer Händler wiederzufinden. Grund genug, Euch diese beiden Evergreens noch einmal kurz zu präsentieren. (mh)

CLASSIX

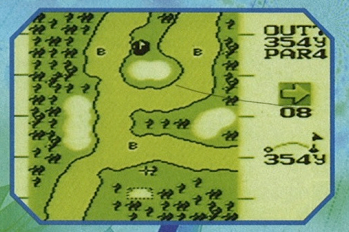
GOLF

Von Birdies, Bogeys, Pars und Eagles

Bei diesem realitätsgetreuen Golfspiel könnt Ihr zwischen zwei 18-Loch-Parcours wählen, die Euch alles abverlangen. Hindernisse wie Bunker oder Wasserlöcher müßt Ihr ebenso berücksichtigen, wie den sich ständig ändernden Wind. Selbstverständlich stehen Euch alle gebräuchlichen Holz- und Metallschläger zur Verfügung, um den Ball zielsicher im Loch zu versenken. Das Putten ins Loch wird Euch besonderen Spaß bereiten! Um die Übersicht über den gesamten Golfparcours zu bewahren, wird das Geschehen aus verschiedenen Sichten dargestellt. Natürlich könnt Ihr im 2-Spieler-Modus auch mit einem Kumpel um die Wette spielen. Na dann – gut Holz!



Berücksichtigt die Unebenheiten des Bodens, um den Ball zielsicher einzulochen.



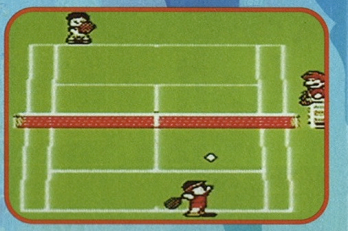
Auf der Parcourskarte könnt Ihr Euch einen guten Überblick verschaffen, bevor der Schlag ausgeführt wird.

Die richtige Wahl des Schlägers entscheidet über Birdie oder Bogey!

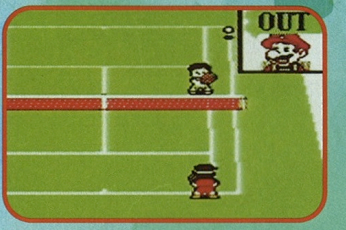
TENNIS

Lob oder Top!

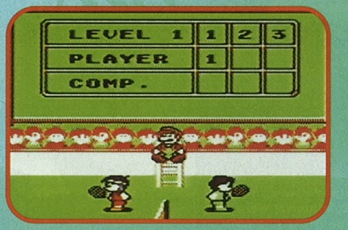
Habt Ihr jemals ein Tennismatch gesehen, bei dem Mario als Schiedsrichter fungierte? Nein? Dann kennt Ihr Tennis für den Game Boy noch nicht. Boris Becker wird vor Neid erblassen, wenn Ihr gekonnt sanfte Lobs oder verzwickte Crossbälle ausführt. Ein präziser Aufschlag ist ebenso wichtig wie ein gekonnter Return, um Euren Gegenspieler ordentlich ins Schwitzen zu bringen. Soll Euer Herausforderer ein Freund oder der Computergegner sein? Ihr entscheidet, gegen wen Ihr antreten möchtet. Doch schlagt den Ball nicht ins Aus, denn Mario wacht mit strengen Augen.



Ein kraftvoller Aufschlag ist die halbe Miete für einen erfolgreichen Ballwechsel.



Mario übersieht keinen Fehler! Achtet also gut auf alle Tennisregeln.



Spielerwechsel. Der Aufschlag des Computergegners ist auch nicht ohne.

Schalt ein!

Der 1. TV-Sender nur für Dich. Jetzt über ASTRA 1B noch mehr Programm. Mehr „Clarissa". Mehr „AAAhh!!! Monster". Mehr „Rugrats". Mehr Infos? NICK-HOTLINE 0 18 02-28 26.

Wir bleiben hier so lange sitzen, bis Ihr begriffen habt, daß Kinder schon lange einen eigenen Sender haben.

NICKELODEON™

Gibt Kindern eine Stimme

SYSTEM CHARTS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1	Zelda III – A Link To The Past	■	1
2	SMW2 – Yoshi's Island	■	2
3	Secret Of Mana	■	3
4	Terranigma	▲	10
5	Breath Of Fire II	▼	4
6	DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble	▲	9
7	Super Mario Kart	▼	6
8	Super Metroid	▼	7
9	Demon's Crest	▼	8
10	DKC2 – Diddy's Kong Quest	▼	5
11	Secret Of Evermore	■	11
12	Kirby's Fun Pak	▲	–
13	Donald In Maui Mallard	▲	14
14	Illusion Of Time	▼	13
15	Super Mario World	▲	16
16	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▼	12
17	Super Castlevania IV	■	17
18	Soul Blazer	■	18
19	Actraiser	■	19
20	Pinocchio	▼	15

GAME BOY™

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Mystic Quest	▲	3
3	Kirby's Dream Land 2	▼	2
4	SML2 – Six Golden Coins	▲	5
5	Donkey Kong Land 2	▲	6
6	Donkey Kong	▼	4
7	SML3 – Wario Land	■	7
8	Kirby's Block Ball	▲	9
9	Donkey Kong Land	▼	8
10	Tetris Attack	■	10
11	Mole Mania	▲	–
12	Adventure of Lolo	▲	13
13	Pinocchio	▼	12
14	Wario Blast	▲	16
15	Hugo	▼	14
16	Die Schlümpfe reisen um die Welt	▼	11
17	Kirby's Dream Land	■	17
18	Battle Arena Toshinden	■	18
19	Street Fighter II	■	19
20	Asterix & Obelix	▼	15

NINTENDO 64

1	Super Mario 64	▲	–
2	Star Wars – Shadows of the Empire	▲	–
3	Wave Race 64	▲	–
4	Pilotwings 64	▲	–
5	Turok – Dinosaur Hunter	▲	–

NOW PLAYING

Der offizielle Verkaufsstart des Nintendo⁶⁴ in Deutschland hat auch in Redaktionskreisen seine Spuren hinterlassen. Alle sind ausnahmslos begeistert und spielen neben den drei bisher erschienenen Spielen bereits auch einige der zukünftigen Kracher!

ANNETTE wurde von Frühlingsgefühlen gepackt, hat sich ihr Tennisröckchen angezogen und spielt nun begeistert den Tennis Klassiker für den Game Boy.

CLAUDE und **THOMAS** haben ihre Star Trek Uniformen gegen Rüstungen der imperialen Sturmtruppen eingetauscht und schubbern nun in STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE durchs All. Ob die Macht mit ihnen ist?

JOHN freut sich bereits auf seinen nächsten Sommerurlaub und stimmt sich mit dem Game Boy Kracher WAVE RACE darauf ein. Das erklärt auch die ständigen Pfützen an seinem Arbeitsplatz.

MARCUS und **MARKO** legen in BLAST CORPS. die Spiellandschaft in Schutt und Asche. Komischerweise wirkt sich dies auch auf die Arbeitsplätze der beiden aus. Die sehen nämlich aus, als ob eines der Blastfahrzeuge drübergefahren wäre.

MARKUS hat Thomas bei der Bekämpfung des üblen Gärtners Jinbe abgelöst und spielt seit einiger Zeit begeistert MOLE MANIA. Leider ist im Eifer dieser Begeisterung die einzige Grünpflanze im Raum von Markus verendet.

Challenge

Die Challenge der letzten Ausgabe scheint wieder ein bißchen schwieriger gewesen zu sein. Auf die Frage, wieviele Bananenvögel es in DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE KONGS'S DOUBLE TROUBLE gibt, antworteten viele von Euch 8 oder 13. Tatsächlich sind jedoch 15 Bananenvögel im Spiel versteckt.

Aus Anlass des Star Wars Fiebers dreht sich die neue Challenge-Frage um das neue Star Wars Spiel SHADOWS OF THE EMPIRE. Wir wollen von Euch wissen, wie der Erzschurke, bzw. der Imperator, des neuen Star Wars Epos heißt. Wenn Ihr die Lösung wißt, dann schreibt sie auf eine Postkarte und schickt sie an die Redaktionsadresse (siehe Impressum). Die ersten zehn richtigen Einsender werden in der nächsten Ausgabe namentlich erwähnt.

Gewinner

Challenge 1/97
Sascha Samadi, Ratingen
Stephan Rusch, Brunsbüttel
Robert Czajkowski, Schwerte
Alexander Foff, Holzkirchen
Damian Weiner, Olpe
Alexander Schulz, Neuruppin
Marco Melchor, Ingelfingen
Christoph Bokeloh, Kirchlinteln
Eric Bruhne, Garz/Havel
Crocifisso Scilleri, Osnabrück

PROFI CHECK

Name: Silvia Babylon
Alter: 34
Job: General Management Assistent

Bereits seit fünf Jahren gehört Silvia nun schon Nintendo an. Zunächst im Bereich Merchandising/Sales Promotion tätig, wechselte sie 1995 in die Abteilung General Management. Zu ihren Aufgabenbereichen zählen die Organisation des Einkaufs, die Exportabwicklung und das Erstellen von Analysen. Außerdem sorgt die aktive Management Assistentin für die reibungslose Abwicklung der firmeninternen Arbeitsabläufe. Privat zeigt sich Silvia sportlich, ohne jedoch gänzlich auf kulinarische Genüsse zu verzichten. Oben an stehen bei ihr joggen und wandern, wobei es ihr besonders das Wandern im Spessart angetan hat. Ein großer Freundeskreis sorgt außerdem für viel Abwechslung und ständig neue Unternehmungen. Wenn es ums Essen geht, bevorzugt die 34jährige die italienische oder thailändische Küche, die sicherlich beide ihre Vorzüge haben. Auch Videospielen ist Silvia nicht abgeneigt. Hierbei stehen bei ihr Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele an erster Stelle. Ihre größten Favoriten sind Tetris und Tetris Attack, doch auch andere Puzzlekracher haben einen Ehrenplatz in ihrer Sammlung.

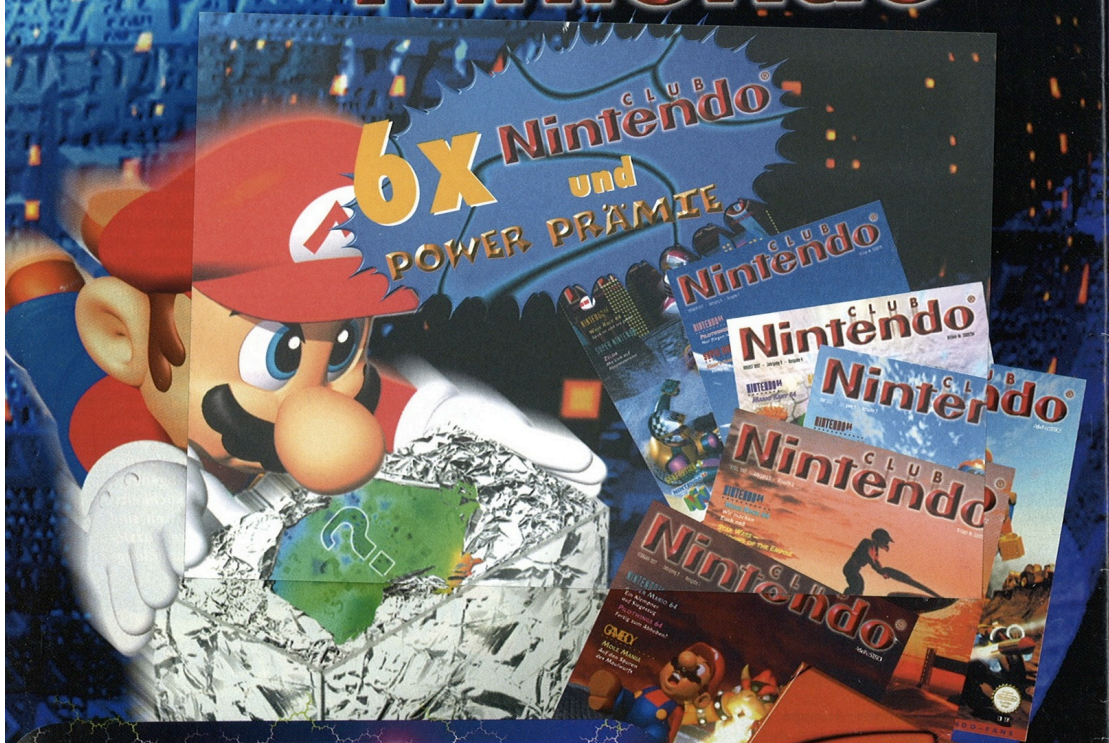
MEINE TOP 5

Es gibt nicht viele, die finden, daß das Gehäuse des Nintendo 64 nicht schön ist, doch Lars Schönewerk aus Donaueschingen ist einer von ihnen. Aber, wie er richtig bemerkt, kommt es schließlich mehr auf Grafik und Spielspaß an, als auf das Design der Konsole. Lars ist 11 Jahre alt, hat zwei Brüder und zwei Meerschweine. Neben seiner Leidenschaft für Videospiele hat Lars noch weitere Hobbys, von denen er uns allerdings nur zwei anvertrauen wollte. (Vielleicht dachte er, wir würden es weitererzählen…) Er fährt Inline-Skates und Skateboard und hält sich so für die Herausforderungen der Videospielwelten fit.

Hier die Top 5 des rasanten Donaueschingers:

1. Street Fighter II
2. Super Mario World
3. Super Mario ALL-Stars
4. F-Zero
5. Mario Paint

CLUB Nintendo®



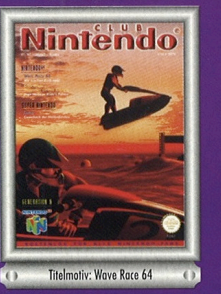
POWER ABO

Für DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft erhaltet Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten.

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Impressum



Titelmotiv: Wave Race 64

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Stellv. Redaktionsleitung:	Markus Pfitzner (mp)
Redaktion:	John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Gerd Schäfer Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Pocket Adventures:	Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
Titelgestaltung:	Andrea Amend, Jürgen Spachmann
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1997 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

SUPER MARIO 64 -Quiz

Ende gut, alles gut. Aus diesem Grund klingt auch diese Ausgabe des Club Nintendo Magazins mit einem Rätsel zum Thema Nintendo⁶⁴, genauer SUPER MARIO 64, aus. Für diejenigen unter Euch, die das Spiel schon Ihr Eigen nennen, dürfte das folgende Quiz kein Problem darstellen. Bei allen anderen wird sich herausstellen, ob sie das Clubmagazin auch aufmerksam gelesen haben. Viel Spaß beim Lesen und Lösen!

1. Peach ist …
a) … eine besonders süße Frucht.
b) … der Strand auf Yoshis Island.
c) … Toadstools Vorname.

2. Um Metallmario zu werden, benutzt Mario …
a) … die Narrenkappe.
b) … den Tirolerhut.
c) … die Metallkappe.

3. Der kleine Kamerafreak in der fliegenden Wolke heißt …
a) … Gumba. b) … Lakitu. c) … Selle.

4. Wieviele Powersterne könnt Ihr bei Super Mario 64 insgesamt finden?
a) 110 b) 180 c) 120

5. Wie besiegt man Marios ewigen Widersacher?
a) Am Schwanz packen und auf die Bomben schleudern.
b) Am Schwanz packen und ihn schwindelig wirbeln.
c) Am Schwanz packen und einen Knoten machen.

6. Marios Freund, der ihm des öfteren mit einem guten Rat zur Seite steht, heißt …
a) … Brot. b) … Claude. c) … Toad.

7. Marios geistiger Vater heißt …
a) … Fuji Kawasaki
b) … Nin Doten
c) … Shigeru Miyamoto

8. Im Level Wilde Wasserwerft liegt …
a) … Bowsers Piratenschiff vor Anker.
b) … Bowsers Luxuskreuzer vor Anker.
c) … Bowsers U-Boot vor Anker.

9. Das freundliche Seeungeheuer in SUPER MARIO 64 heißt …
a) … Netty b) … Nelly c) … Nessi

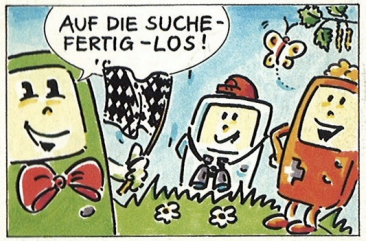
10. Der offizielle Spieleberater zu diesem Spiel besteht aus …
a) … 72 Seiten b) … 80 Seiten c) … 116 Seiten

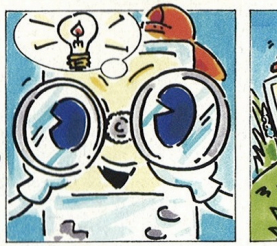
11. Im Level Tick Tack Trauma gibt es ein besonderes Feature.
a) Man kann die Zeit anhalten oder verlangsamen.
b) Man erhält in diesem Level 100 1-Ups.
b) Es gibt in Tick Tack Trauma 12 Warpzonen zu finden.

12. Wann kann man auf dem Schloßdach auf Yoshi treffen?
a) Wenn man das Spiel mit 120 Powersternen gespielt hat.
b) Wenn man das Spiel mit 100 Powersternen gespielt hat.
c) Wenn man Bowser dreimal besiegt hat.

13. Eine neue, besondere Sprungtechnik von Mario ist …
a) … der Spiralkick.
b) … der Gummitwister.
c) … der Wandsprung.

Lösung: 1c, 2c, 3b, 4c, 5a, 6c, 7c, 8c, 9c, 10c, 11a, 12a, 13c





Verleiht wirklich Flügel

Über den Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun grenzenlos. Soll Euer Traum vom Fliegen virtuelle Wirklichkeit werden?

Nintendo

NINTENDO 64

The New Dimension of Fun

© 1996 Nintendo/Paradigm Simulation, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Nintendo/Paradigm Simulation, Inc. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.